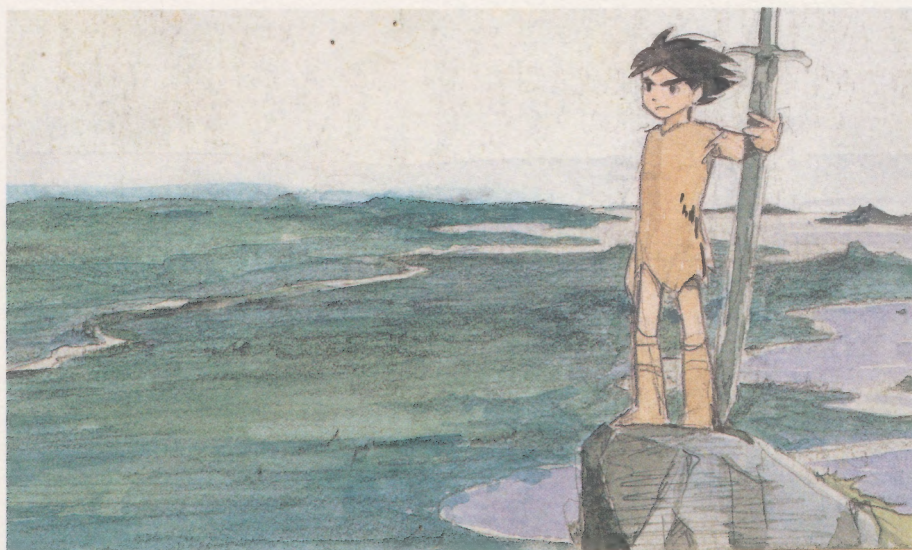
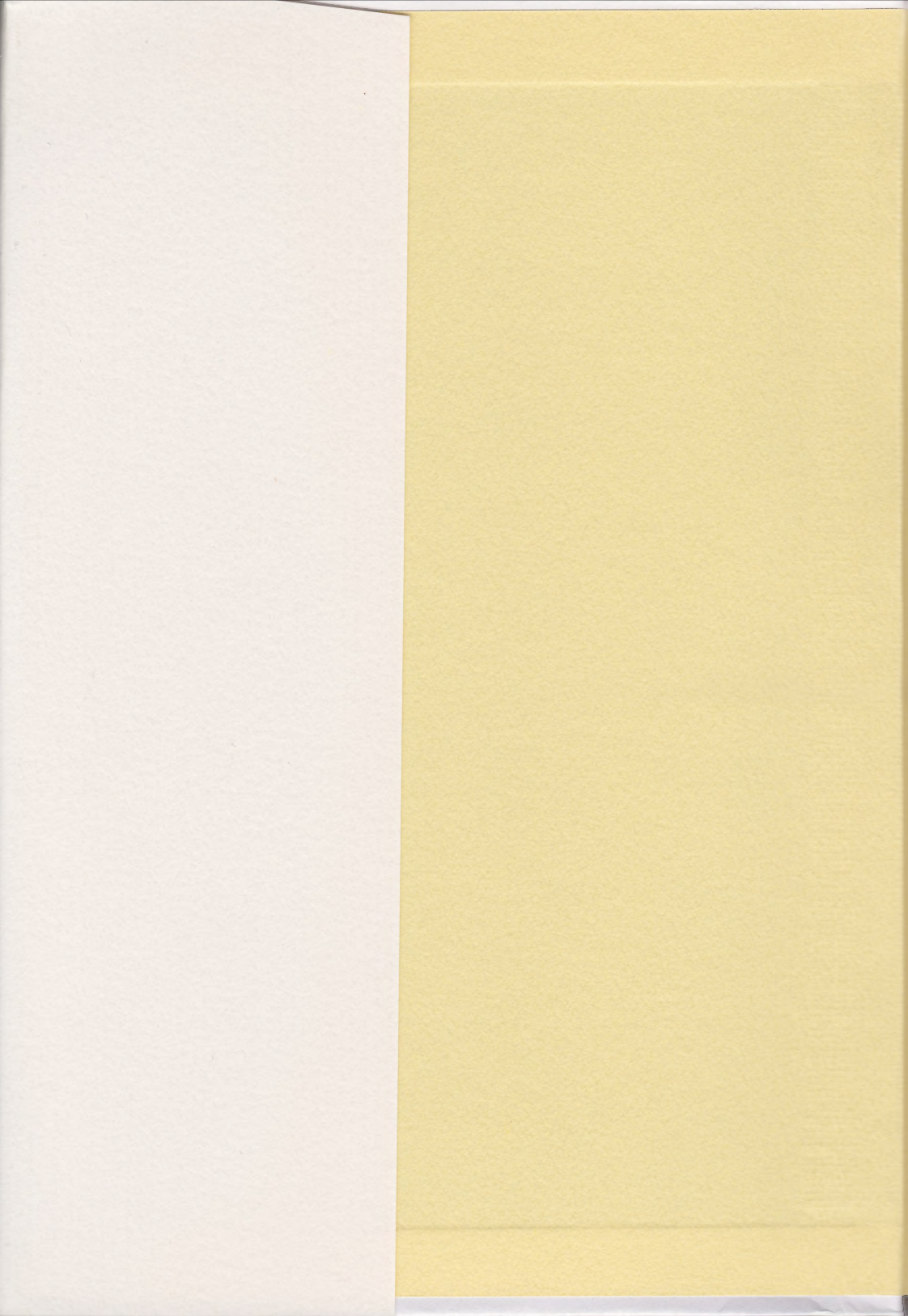
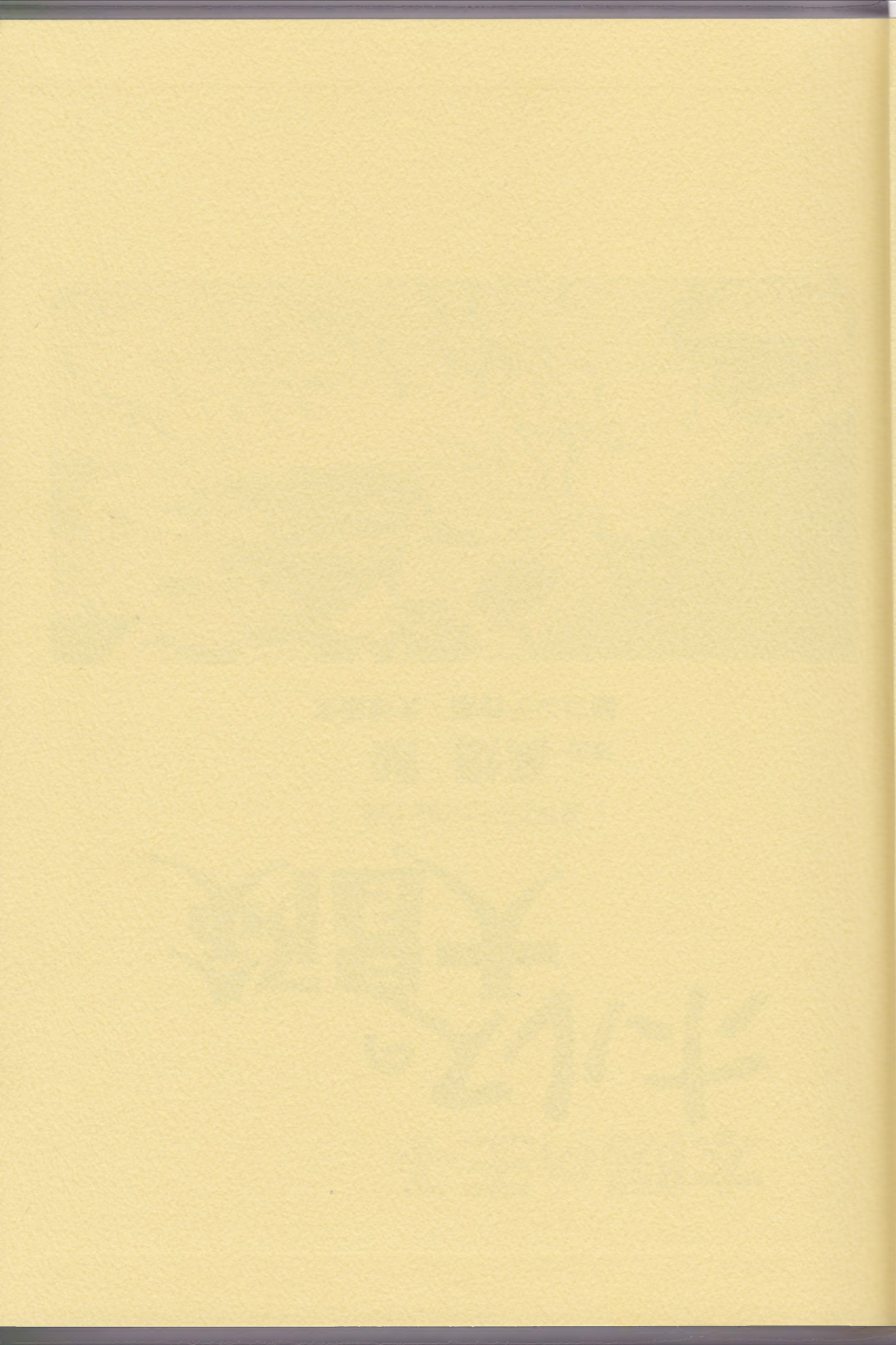
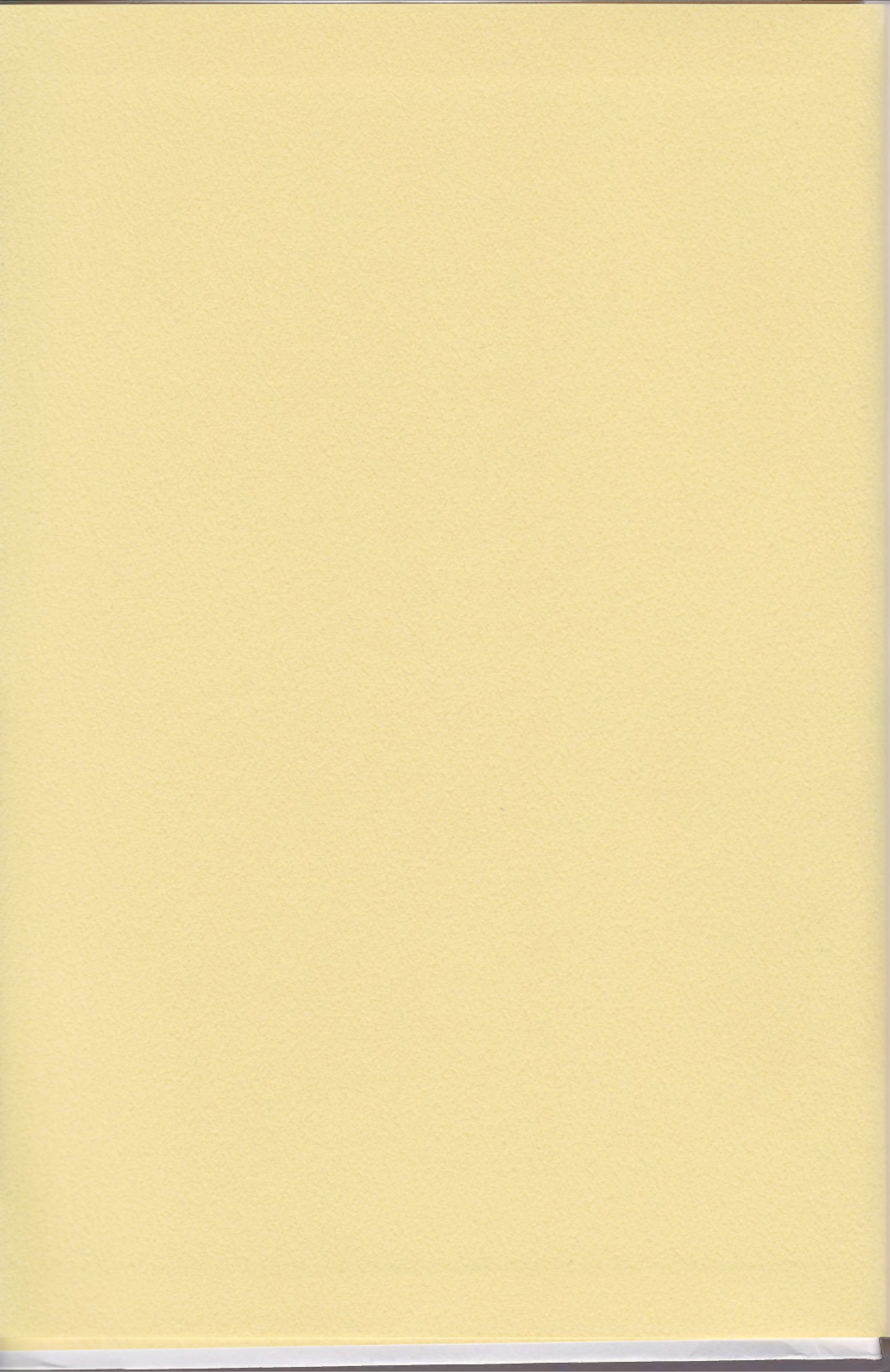
STUDIO GHIBLI 絵コンテ全集 第Ⅱ期

東映アニメーション作品

演出 高畑 勲

絵コンテ作画・大塚康生

STUDIO GHIBLI 絵コンテ全集 第Ⅱ期

太陽の王子 ホルスの大冒険

東映アニメーション作品

演出 高畑 勲

絵コンテ作画・大塚康生

太陽の王子
ホルスの大冒険

東映アニメーション作品

演出 高畑 勲

絵コンテ作画・大塚康生

目　次

カバーイラスト：宮崎駿イメージボードより

THE LITTLE NORSE PRINCE VALIANT

復刻に際しての注記

高畑　勲

1.

この絵コンテは、「デュプロ」という印刷システムで作成されている。現在のコピー術の発達からすれば考えられないような方法なので、言葉で説明するのは難しいが、一応の解説をしておきたい。

まず、デュプロ紙というものを使う。このデュプロ紙の、青紫色のインクがべったり塗ってある面を上にして置き、その上に白紙を重ねて、表から強く線を描く。すると紙の裏に、描いた線の部分だけ紫インクが付着する。

この、裏にインクのついた原稿がすなわち印刷用原紙で、これを印刷機にセットし、用紙に転写する。原紙（原稿）の裏に付着したインクがなくなるまで、何十枚かは刷れる。これが「デュプロ」という印刷システムである。

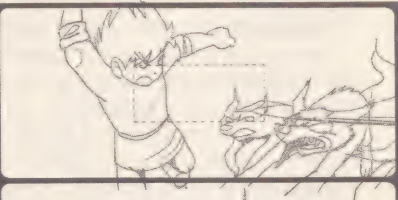
白紙に文字や線の絵を直接書き下ろすのではなく、絵コンテのように、すでに鉛筆で描かれた原稿を印刷する場合は、原稿の絵や文字をもう一度上から鉛筆で強くなぞる。それを複数のスタッフが手分けして行う。元の原稿の絵がどんなに素晴らしくてもニュアンスに富んでいても、そんなものは生かせない。ただ均等な線で筆圧強くなぞるしかない。なぞり方が下手だと、印刷される絵は見るかげもないものになる。

元の原稿は、なぞられて線が二重に重なり合い、すでにひどい状態になっている。しかも、原稿がそのまま原紙なのだから、印刷している間に、裏に付着したインクが表に染み出てくる。そこで、印刷が終われば、原稿は容赦なく捨てられる。

デュプロ印刷では、印刷された青紫の「模写絵」がすべてで、本来の意味での原稿は印刷によって消滅するのである。

2.

この絵コンテは、当時、スタッフに配布された印刷物をそのまま復刻したものである。細かい相違は別にして、数箇所で完成作品との大きな異同があり、欠落している場面もある。

絵コンテの変更と追加は、印刷された絵コンテの上に修正を加えたり、切り貼りしたり、新たに走り書きしたりして行った。それを清書・印刷してスタッフ全員に配布する余裕はなかった。

『太陽の王子ホルスの大冒険』の制作スケジュールは大きく遅れていた。それは、後から着手された『アンデルセン物語』の方が先に完成し、繰り上げて公開されることになった程大幅なものだった。この遅れを少しでも取り戻し、なんとしても次の夏休みに封切るためには、以後の作画量を減らし、内容や表現を圧縮する必要があった。

しかし、わたしたちは、あれこれのシーンを削除するという通常の手段を取らず、絵コンテをやり直して、見せ場になるはずだった群衆の闘争シーンを、「止め絵」にしたり、音楽シーンを、作画よりは美術やカメラワークで見せるように工夫したりした。当初の作品意図をできるかぎり確保するための苦肉の策だった。しかし、この課題の追求が一種の推敲となり、かえって良くなったシーンもあると思う。

『太陽の王子ホルスの大冒険』は、スタッフ全員の頑張りによってようやく完成し、1968年の夏、封切られた。上映時間は1時間22分、今から見れば驚くほど短い。内容の詰め込みすぎは明らかだった。

絵コンテの見方

絵コンテ用紙の原寸の大きさは天地234×左右307ミリと横長なものです。

①カットナンバー。その映画におけるカットの順番を、冒頭から（またはパートごと）の通しナンバーで示している。本作品ではSと表記された欄にシーンナンバー、Cと表記された欄にカットナンバーが書き込まれている。

②そのカットの絵（場面）の内容を描いたもの。1カットの動きが数コマに分けて描かれる場合もある。

③カットごとのカメラワークの指定（Follow、TB、PUなど）が書き込まれたスペース。

④それぞれの絵についての説明が書かれたスペース。主にキャラクターの動き、セリフ、補足的なキャラクターの心理状態の説明などが書き込まれている。

⑤そのカットの秒数を示す欄。4.0なら4.0秒ということ。コンマ以下まで表示する。

⑥音楽や効果音などの指定が書き込まれたスペース。

用語解説

コンテとは、英語のcontinuity（連続、連続性などの意）から生まれた造語で、主に映画における撮影台本を指します。映像作品をつくる上で基本となる、シナリオをさらに具体化した設計図（あるいは完成予定図）のようなもので、文字によって書かれたものを字コンテ、絵で描かれたものを絵コンテと呼んで区別しますが、それぞれ監督のイメージを的確にスタッフに伝えるためのものである点は同じです。

実写の映画でも、ＳＦＸ（特殊撮影）を多用した作品やＣＭなどでは一般的に使用されていますが、アニメの場合はこの絵コンテをもとに全編の原画や背景画が描かれ、また作業がいくつかのパートに分かれて同時進行するため、特に重要な役割を果たすことになります。

ここでは、絵コンテに表記されている撮影用語について簡単に説明しておきます。なお「太陽の王子ホルスの大冒険」は、現在のようなデジタルを使用した作品ではなく、基本的にセルアニメーションとして制作されています。

●Fix（フィックス）
ある画面で、カメラを動かさずに据えたまま撮影すること。

●移動
Fixとは逆に、カメラの位置を動かしながら撮影すること。

●Follow（フォロー）
動いている被写体に対しカメラが移動しながら、常に画面の中に納まるようにその被写体の動きを追うこと。
アニメーションにおいてはカメラは撮影台に取り付けられているので、移動させるには制限がある。この場合、被写体の動きは動画としてカメラとの位置関係はそのままに描かれ、その動画（セル画）を置き替えながら背景画のみを動かして撮影することによりFollowの効果を出している。

●PAN（パン）
panoramaからきた言葉で、カメラの位置は固定したままレンズを左右に振ること。上下に振る場合にはTilt（ティルト）と呼ぶが、絵コンテではＰ・Ｕ（パン・アップ）、Ｐ・Ｄ（パン・ダウン）と表記されることが多い。
Followと同様に、アニメーションの場合は対象となるもの（セル画および背景画など）を左右、もしくは上下に動かして撮影するのが一般的である。

●つけPAN
Follow PAN（フォロー・パン）のこと。
カメラの位置は固定したまま、動いている被写体が常に画面の中に入るように、その動きをPANによって追いながら撮影する。
アニメーションの場合は前述のPANで説明したとおり、実際にはカメラと撮影される対象物とは平行移動しているので、レンズを振ったような効果を明確に出すには、セル画および背景画をそのような動きに合わせて描く必要がある。

●Ｔ・Ｕ　Track Up（トラック・アップ）の略。
カメラが前に移動しながら、ある対象を撮影すること。逆に、後ろに移動しながら撮影することをＴ・Ｂ（Track Back＝トラック・バック）という。

●ZoomUP（ズーム・アップ）
カメラは固定したまま、レンズのズーミング（焦点距離を変えること）によって、ある対象を視野の中で拡大する撮影手法。Ｔ・Ｕとはやや異なる効果が得られる。反対に縮小することをZoomBack（ズーム・バック）という。

●クレーンアップ
実写ではカメラをクレーン車に乗せて撮影する場合がある。アニメーションで実際に使われることは少ないが、カメラ自体を上に引きあげながら撮影することで、上方から見下ろした俯瞰の画面になる。反対にカメラを下げながら撮影する場合はクレーンダウンという。

●マルチ　Multiplane（マルチプレーン）の略。
撮影台に高さの違う複数の段を組んで、カメラからの距離をそれぞれ変えて撮影すること。この場合、カメラの焦点は画面の一部に合っていることになり、遠近感を表現できる。

●密着マルチ
画面全体に焦点が合っている（これをパンフォーカスという）マルチ撮影。カメラから同じ距離に複数の段を重ねて撮影すること。

●肩なめ
画面の手前に人物や物体を置き、その肩越しに別の対象を撮影すること。

●カットイン（cut-in）
ある一連の場面の流れの中に、別のカットを挿入（インサート）する演出手法。

●Ｆ・Ｉ　Fade In（フェード・イン＝溶明）の略。
真っ暗な画面が次第に明るくなって人物や風景が見えてくること。Ｆ・Ｏ（Fade Out＝フェード・アウト＝溶暗）はその逆で、画面が次第に暗くなって何も見えなくなってしまう撮影効果。

●O・L　Overlap（オーバーラップ）の略。
ある画面にもうひとつの画面が重なって見えたり、場面の変わり目などで、前のカットが徐々に薄れて消えていくのと入れ替わりに、次のカットが現れてくる場合のような撮影効果。主に時間経過を示す際などに用いられる。ある1カットの中で使われる場合、中O・Lとも呼ばれる。
●Fr・in　Frame in（フレーム・イン）の略。
画面の中に人物などの対象物が入りこんでくること。逆に、画面から出ていくことをFr・out（フレーム・アウト）という。
●offセリフ
あるシーンで、画面に写っていない人物が喋っている場合に、その人物のセリフをoffセリフという。単にoffと省略することもある。また、画面外にいた人物がセリフを喋りながら画面に入ってくるときには「offよりonへ」などと表記される。
●プレスコ　Prescoring（プレスコアリング）の略
アニメやミュージカル映画などで、あらかじめセリフや音楽を録音しておき、それに合わせて実際の場面を作画、撮影すること。
●ＢＧ（ビージー）Backgroundの略。
セルの後ろに置かれる背景画のこと。
●ＢＧ動画（背景動画）
実写では、風景が流れたり変化するのをカメラワークによって撮影できるが、アニメーションの場合はＣＧ（コンピュータグラフィックス）との併用が用いられる以前は、作画によってしか表現できなかった。
例えば、車の運転席から前を見ている画面では、車が進むにつれて建物などが奥から手前に移動しつつ奥にはまた新たな風景が見えてくる。これをアニメーションでは、その風景の変化を背景画でなく動画として描いていたので、このようなカットをＢＧ（背景）動画と呼ぶ。
●ＡＣ　Action Cut（アクション・カット）の略。
前後の2つのカットで、ある被写体が連続した動きをしているように作画すること。
●Wipeout、Wipein（ワイプ・アウト、ワイプ・イン）
映画の場面転換に使われる技法で、単にワイプともいう。ある画面を自動車のワイパーで拭きさるように片隅から消していき（Wipeout）、次の画面を現す（Wipein）ような手法である。
●同ポジ
同一のカメラポジション（アングル）のカットを別のカットとして使用すること。

STAFF & CAST

太陽の王子　ホルスの大冒険

製　作　　大川　博

企　画　　関　政次郎
相野田　悟
原　　徹
斎藤　倫

脚　本　　深沢一夫

場面設計　　宮崎　駿

作画監督　　大塚康生

美　術　　浦田又治

原　画　　森　康二
奥山玲子
小田部羊一
宮崎　駿
大田朱美
菊池貞雄
喜多真佐武

動　画　　生野徹太
堰合　昇
吉田茂承
相磯嘉男
山下恭子
坂野隆雄
薄田嘉信
坂野勝子
黒澤隆夫
阿部　隆
的場茂夫
池原昭治
服部照夫
角田紘一
村松錦三郎
石山毬緒
長沼寿美子
山田みよ

背　景　　土田　勇
井岡雅宏
内川文広

演出助手　　竹田　満
笠井由勝

トレース　　入江三帆子
黒澤和子

ゼログラフィ　　加藤　稔

彩　色　　岸本弘子
宮本慶子

特殊効果　　平尾千秋

検　査　　新納三郎

調　色　　谷口洋平

撮　影　　吉村次郎
片山幸男

録　音　　神原広巳

編　集　　千蔵　豊

音響効果　　大平紀義

記　録　　的場節代

進　行　　吉岡　修
現　像　　東映化学工業株式会社

音　楽　　間宮芳生

主題歌
作　詞　　深沢一夫
作　曲　　間宮芳生
合　唱　　調布少年少女合唱隊
ヒルダの唄　　増田睦美
合　唱　　日本合唱協会
演　奏　　新室内楽協会
（朝日ソノラマ）

声の出演

平　幹二朗
市原悦子

東野英治郎
三島雅夫
永田　靖

大方斐紗子

神山　寛
横森　久

杉山徳子
横内　正
赤沢亜沙子
阿部百合子

立花一男
津坂匡章

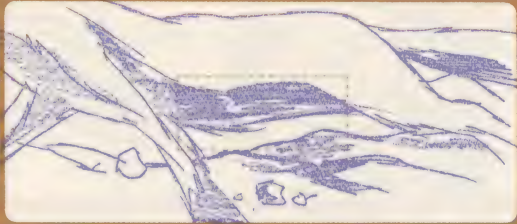
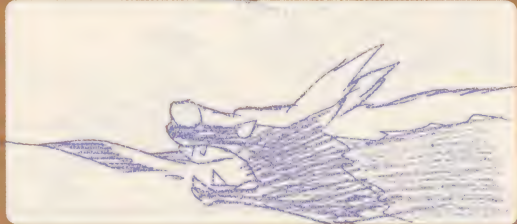
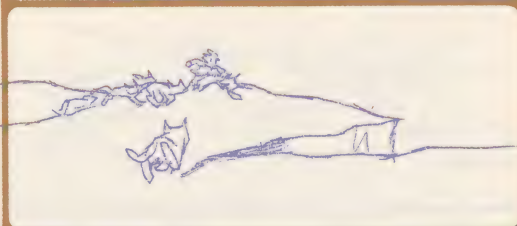
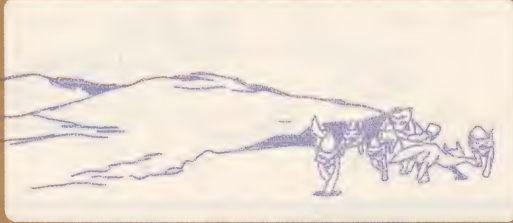
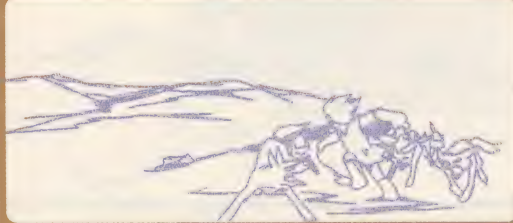
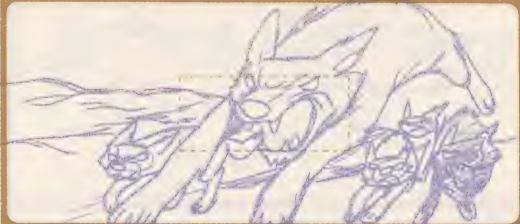
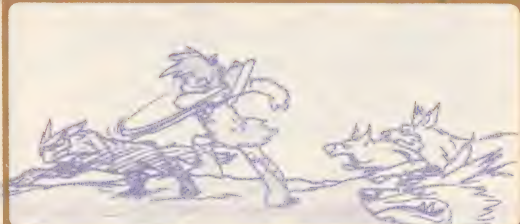
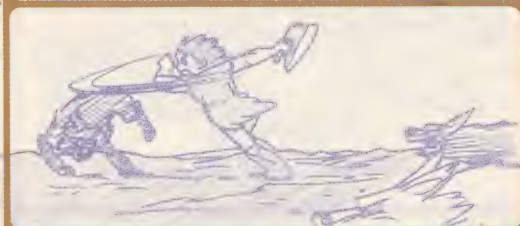
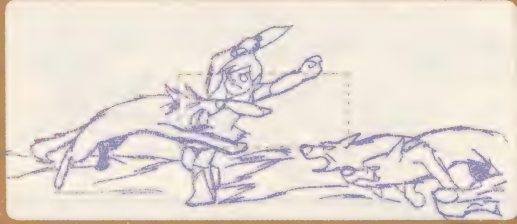
檜よしえ

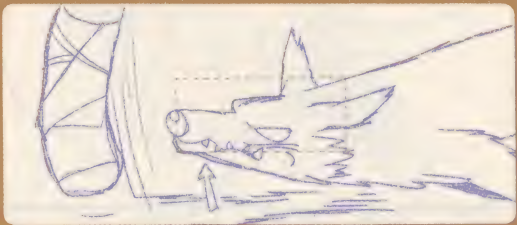
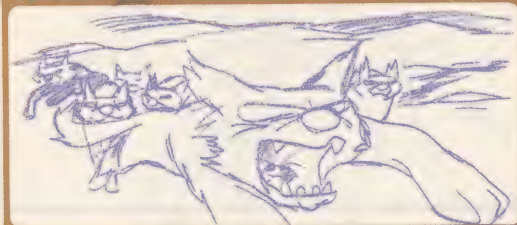
水垣洋子
小原乃梨子
朝井ゆかり
堀　絢子

演　出　　高畑　勲

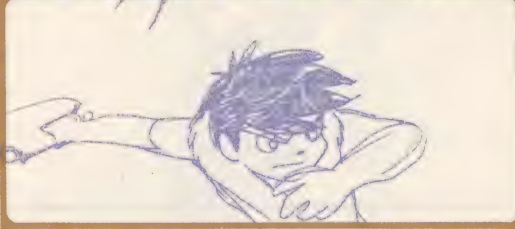
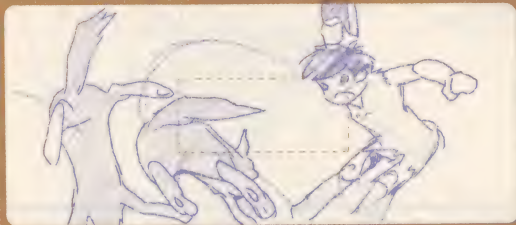
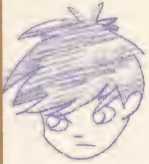
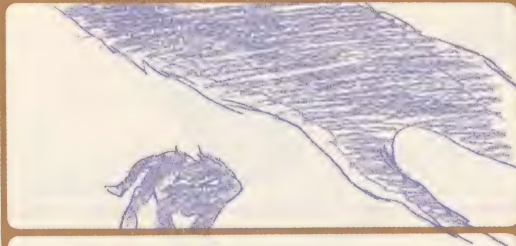
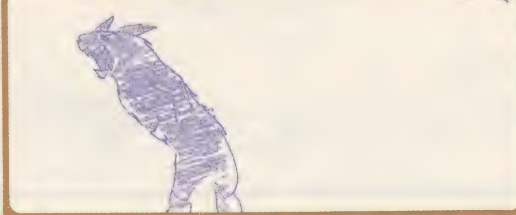
DATA

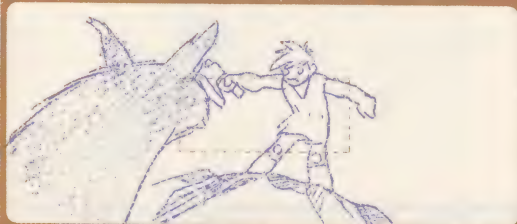
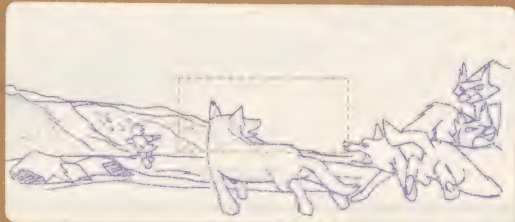
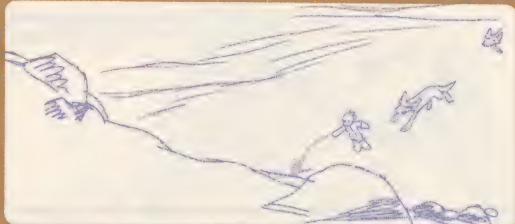
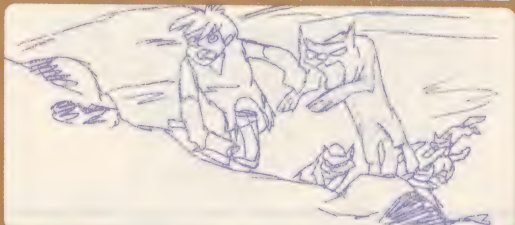
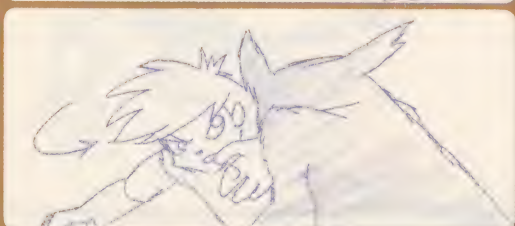
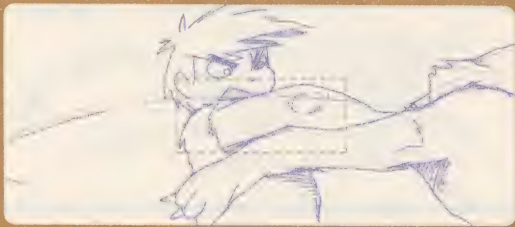
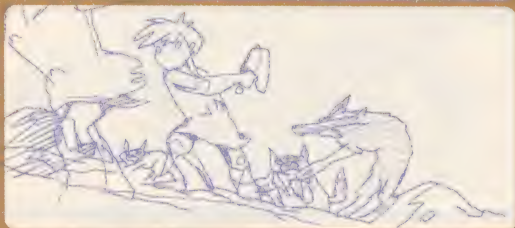
上映時間：82分

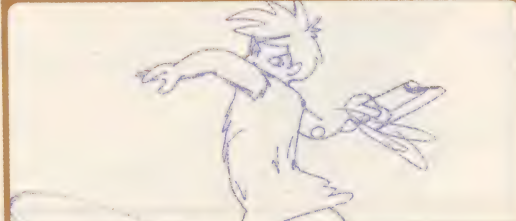
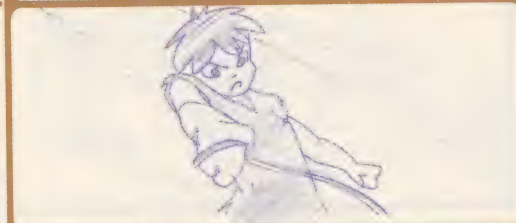
製作：東映動画（現 東映アニメーション）
配給：東映
公開日：1968年７月21日(土)

受賞：タシケント国際映画祭演出賞
　　　全国映画連盟ミリオンパール賞

1パート

シーン1-1〜25-8

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
(8,0)
北国の半島
ゆっくり移動していく
(P.3)
前景に崖が入って
(P.2)
銀狼Aの足が通過
間一髪 斧が地面
に突き刺さる(ピント
送る)
ホルスの足が通過
銀狼Bが通過
斧がさっと左へひっ
ぱられてout
その後をバラバラ…
と狼達が一団となっ
て通過していく

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	1 続					
				一寸遅れて最後の 狼が通過 それにやゝ遅れの Followで カメラパンする		
			PAN ← (3.5)	遠景をホルス 狼達 が走り		
				手前にまわってくる。		

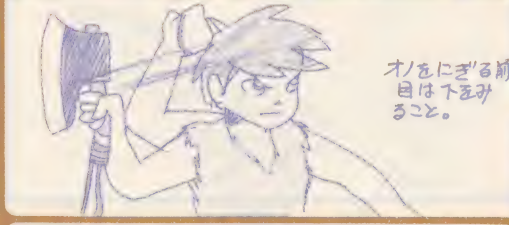
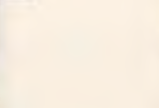
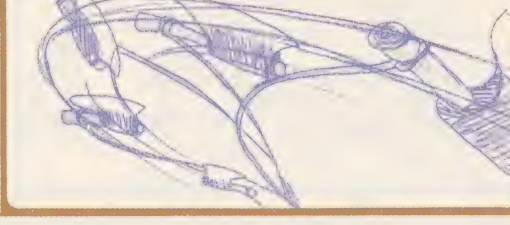
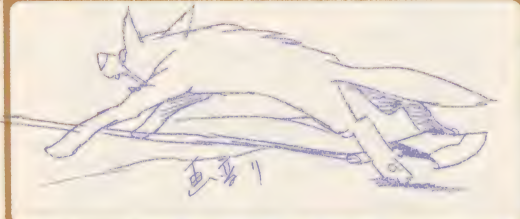
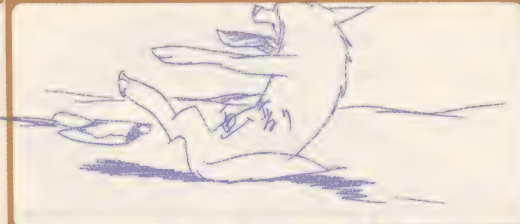
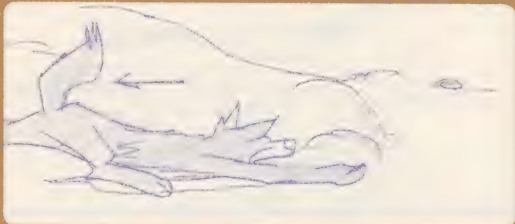
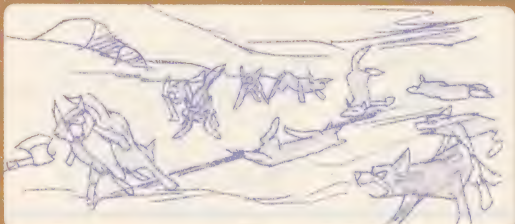
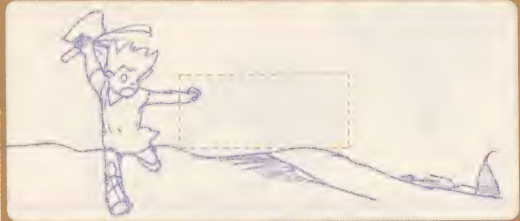
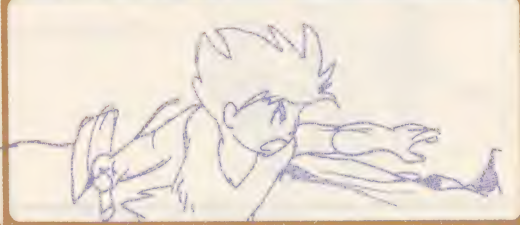
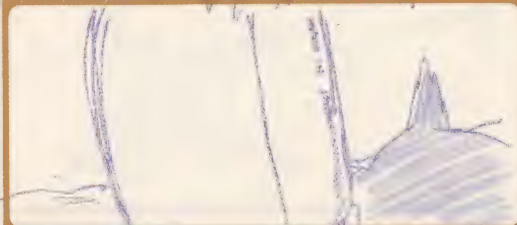
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
続き
崖をとび
最後だった狼が前から突込んで、ホルスにかわされる。
カメラ前へ来ながら、とびかかろうとした銀狼Bを斧ではらい。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
大きく通過。
次の狼がウワッと襲いかかる。
(5.5)
16.0
カチンと噛む、
とんでかわす。
Follow
走る走る。
まわりこんで襲う銀狼A、
ホルス叫う。
後から銀狼Bが追いついて来る。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
3
Follow-in
銀狼B ガチン!
ホルスの足危く宙へとぶ
1.0
4
Follow-in
ホルス 宙をとぶ
(カット頭 Fr.in)
1.5
5
振向かえて ワッと
殺到する銀狼Aたち.
1.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	6			ホルスとんでFr.in 岩の上に立つ 殆んど同時に 殺到する狼共 Fr.in	1.5	
	7			ホルスなめ 殺到する狼達		
				先頭きっておそう 銀狼A ホルス体をかわし ながら		
	8			ホルス、銀狼Aを はねあげ		

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
1
8
続き
かえす刀で次の
狼を払い.
次の狼をなぎ倒す
2.5
9
のけぞる狼

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
9
続き
クロスしてとびかかる狼
1.5
10
ホルス、それをかわし、

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
10
続き
(次に左からとびかかった狼と衝突して、二匹共奥下へ)
オ三の狼の頭を斧の柄でなぐる.
下へおちる狼.
ホルス構える.
3.0
11
対峙する狼共(ややひるんで)

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	11 続き			銀狼A左から右へまわりこみはじめ 銀狼B、左前へ出て来る		
					4.0	
	12			銀狼A カメラ前大きく横切って左から前へ 右からFr.inする銀狼B		
					3.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
13
左右に眼を配る
ホルス
1.5
14
銀狼A、まずとびかかり、
間おかずに銀狼Bもとびかかる.
2.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	15					
				銀狼Aをかわし、		
				銀狼Bにホルスをふりおろし、		
				が、その奥から銀狼Aがホルスの頭にとびつき、		

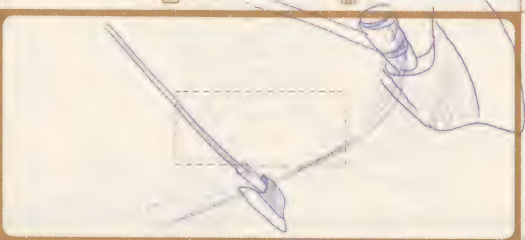
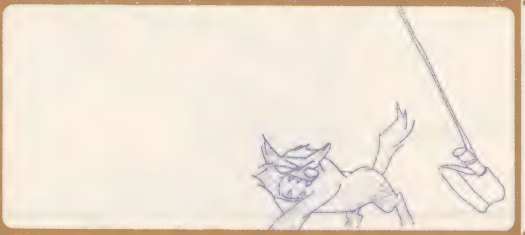
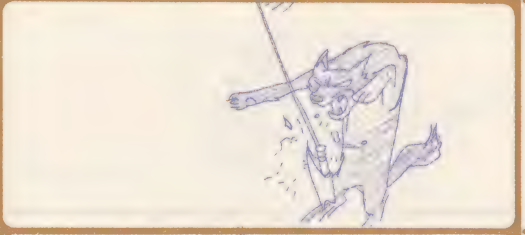
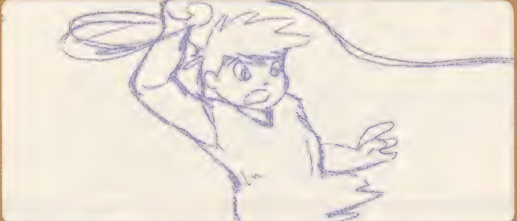
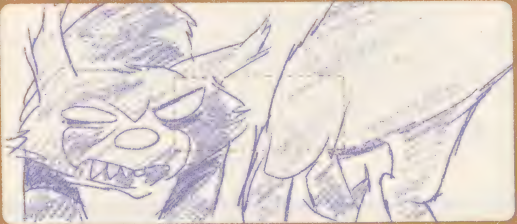
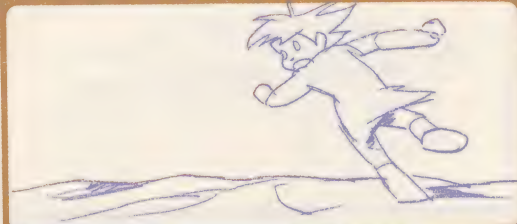
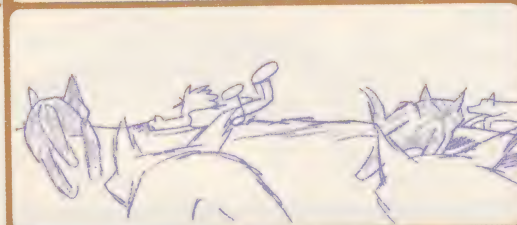
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	15 続き			もんどりうって 岩の下へおちる。		
				とたんに、岩の向うから狼共がとびだし、画面外のホルスに殺倒する		
	16			ホルスに群がっている狼共 ホルス、よろけてつぶれる		
				ホルス 左横(やや奥)から とび出して崖の 方へ走る(はじめ前のめりになりながら) PAN ←		

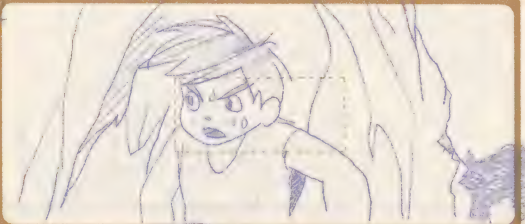
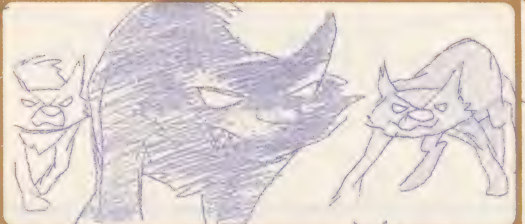
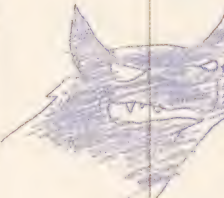
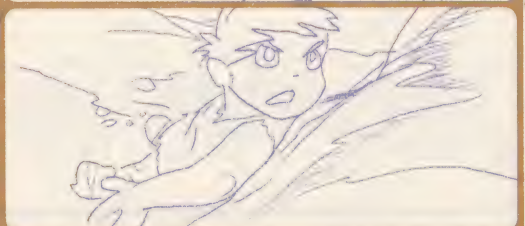
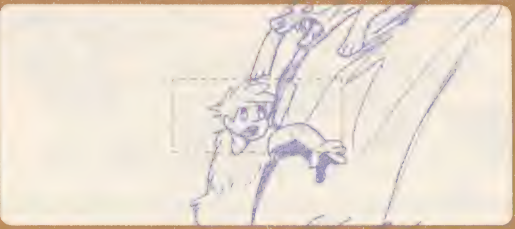
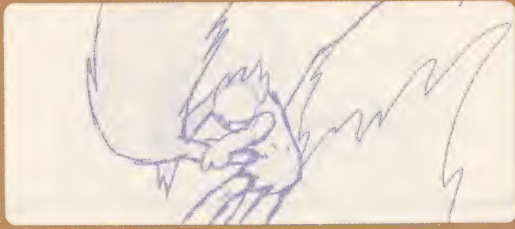
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
16
続き
銀狼B、気づいて他の狼に下知するような感じあってホルスを追う。
4.0
17
ホルス 斜面をのぼってくる
すぐ後を襲う銀狼B。
ホルスふりむきざま
3.5
18
顔面をなぎはらう。

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
1
18
続き
1.5
19
銀狼B後へとんで、
ホルス左前へ、
追う銀狼A
2.5
20
ホルス、岩山のぼり
ながら、

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
20
続き
岩をつき落し
次の岩を蹴落して
走り去る
追う銀狼A、危く
よけるが……
4.5
21
銀狼A、すべりおち、
狼共の前へころがり
おちていく岩
まきこまれ はね
とばされる.

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
21 続き
が、銀狼Bはその間を縫ってカメラ前へ。
3.5
22
ホルス、かまえて
斧を柄ごと投げる。
2.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	23			奥からとぶ銀狼B カメラ前からとびこむ斧.		
				横っとびに斧をさける銀狼Bの耳をかすめて. 銀狼のかげになっていた狼の脳天を割る. のけぞってFr.out		
					2.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
24
だだっとさがる(感じの)狼達。
ホルス、綱をひっぱって
2.0
25
A.C
斧を手元にかえすや、再び投げつける。(アンダースローのカーブ)
オノをにぎる前に目は下をみること。
野球と同じ投げ方。
2.0
26
ブーメランのように弧を描いてカメラ前へとぶ斧
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
27
カーブ!
銀狼B.とんでよけ,
奥の方の狼に当り
倒れる。
2.5
28
29
ぐいと綱をひっぱ
るホルス
1.5
30
地を滑る斧に足
をとられて転倒
する狼

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
30
続き
0.5
31
31は欠
画割り
同上.
狼縄をかみきろうとして
斧に首ひきちぎられる
画割り
0.5
32
32は欠
斧が足にからまり
ひきずられる狼

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
32
続き
33
34
SHOT32の狼前の
狼と体当り.
斧は左へout
ホルス,更に綱をひいて,そのまま走りだし.(左前へ 眼は右向き)
4.0
2.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
1
34
斧をつかみ
まわりこむように
カメラ前へ.
2.5
35
銀狼B. ホルスを
眼で追いながら.
左へ移動する.
眼線またいで.右
一杯となる.
Follow ←
T.U
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
36
ホルス，まわりこみながら斧を銀狼に投げつける。
銀狼の耳をそいで斧は真正面カメラ前へ。（レンズに当るように。観客にとって完全な主観になるように）
2.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	37			ホルス、 投げた斧を頭の上で回転させそのまま投げつける。(紐のブンまわし)	25	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
38
斧、カメラ前より
大きくFr.in
Followして
Follow
銀狼B、かわしきれ
ず、腹の毛をそが
れる
Fixとなる
が、
左から銀狼Aがと
びかかって、綱を
かみ切る。(途中Fix
となる)

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
Follow ←
回転しながら地上をとびまる斧。
Follow しながら奥へ。
ホルス
ワッとガトラ前へ殺到する銀狼共(左A,右B)
3.0
1.0
1.0

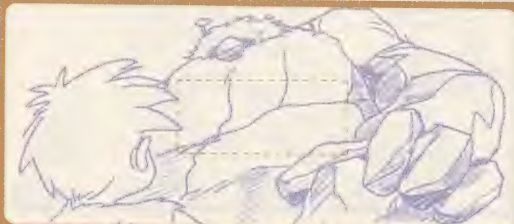
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
1
41
続き
42
ホルス あわてて奥へ逃げ出す
カメラつける。
Follow
PAN
1.5
が転倒してしまう。
一瞬のうちに追いつかれ→

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
42
続き
すばやく立上ったホルスの前にも銀狼共がまわりこんでいる
ホルス 地を蹴って右へ逃れる
追う狼。
4.0
43
フカン。
ホルス 左上から逃げてまるが再びかこまれる。
(岩を背に銀狼A(黒)の方をふりむいてカット)
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
44
追いつめられたホルス
奥に銀狼B
2.5
45
銀狼A.身構えながら出て来る、カット尻でやや上をみる。
2.5
46
ホルスの背後の岩上から狙う狼
構えて崩れる石ころ、
1.5
47
ホルス、はっとふりあおぐ
1.0

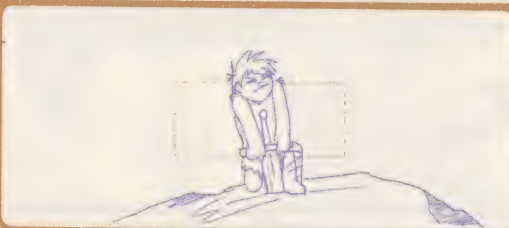
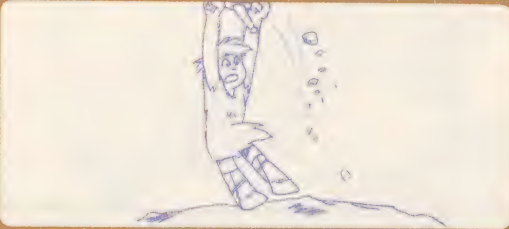
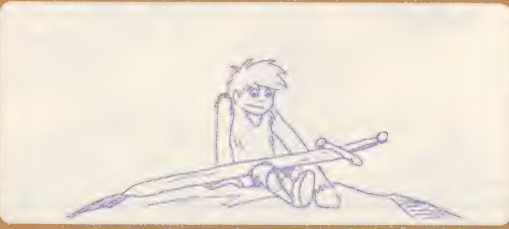
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1
48
ホルスの背負投げ
1.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1	49			カメラ前からすっとぶ狼。		
			P.D↓	ドシン。 後の狼ギョッとしている。 そのすきをねらって （間なし）		
				ホルス、右前からFr.in 奥へ カメラつけてPAN 岩の上にとび上る 再びとりかこもうとする狼共。		
	50		Follow PAN↙	◎S.1A−C.1は ホルスのUPから大ズームバック。 まわりこんでワッととびかかる狼狼、とする S.1=115.0	3.5	

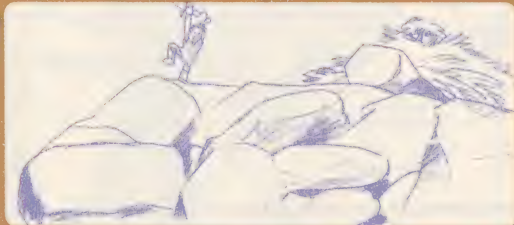
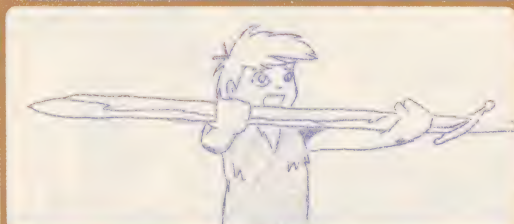
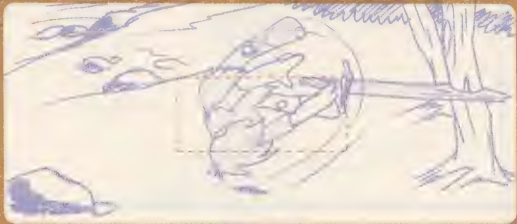
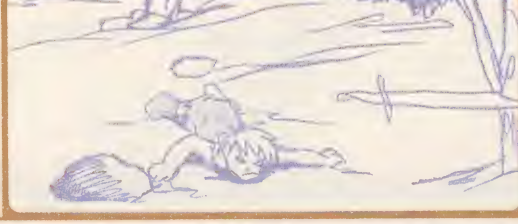
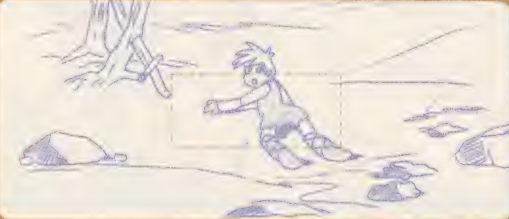
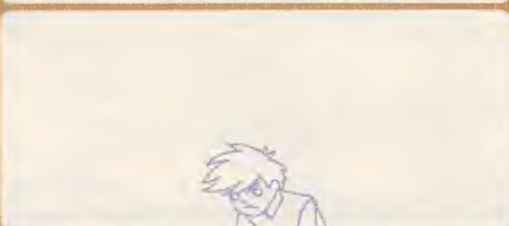
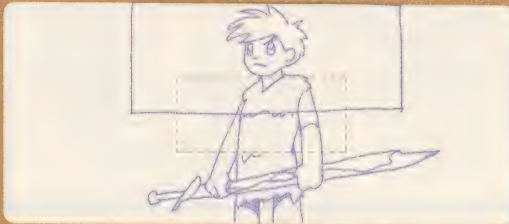
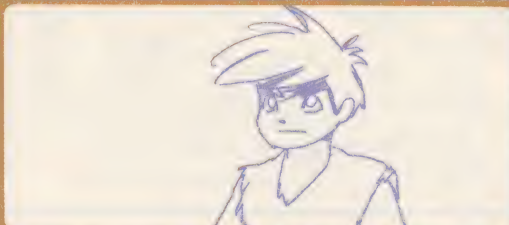
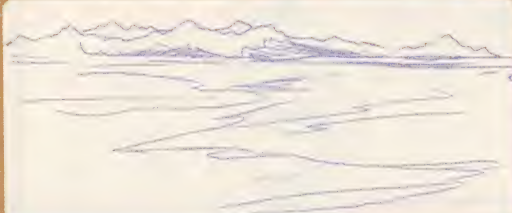
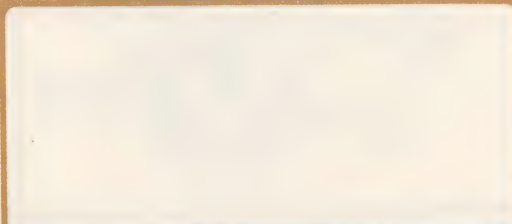
S	C	画面	カメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
1A	1						
				岩がガバッと上る。 (止め)			
			Follow↑	次いで手の形になり空中に持上る。			
			↖		(モ) うるさいぞォ—		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
14
1
続き
銀狼も落下する.
止まる.
(4.5)
2.5
2
地上を狼共逃げ去る.
Follow↓
手、振りおろされはじめ.
2.5
3
カメラ前へ振りおろされて来る手.
ホルスふりおとされそうになる.
コワッパ共!

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
1A	3 続き				2.0	
	4			地面に叩きつけられる手		
				ホルス、はずみをくらって転倒	2.5	
	5			イタイッ! あっとみる。	1.5	車輪音

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
6
手の向こうから.
岩男がムクムクと
半身を起し.
(岩バラバラ落ちる)
(5.0)
壮大なアクビをする
あーあ〜
(アクビ)
(4.5)
9.5
7
ギョッとみているホルス
後方の轟音にふりむく
(1.5)
巨大な左足がゴボッ
と現れる
PAN
(2.5)
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
8
PAN(?)
ふりむいて見上げる
1.5
9
バラバラ落ちる岩
の間をホルス逃げる。
ひきつけられる足
2.0
岩男の手が逃げる
ホルスをつかまえるか
のように出て....
ホルス Fr.in 逃げて
来る。

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
1A	10 続き			ひざを手でおさえる。 ホルス くるりとふりむいて立止る		3.0	
	11			足なめホルス 大フカン	㋭ 誰だい。 きみは一体？	2.5	
	12			岩男、よっこらしょと立上りはじめる。			

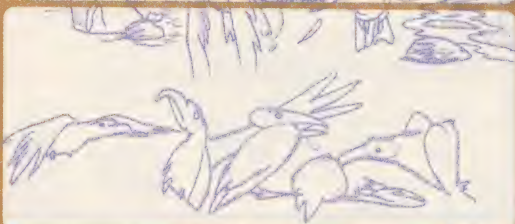
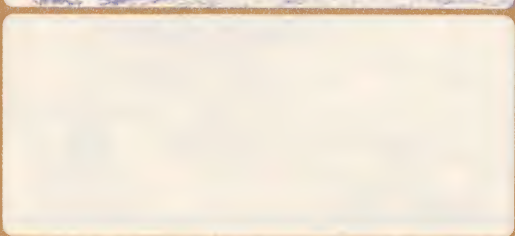
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
14
12
続き
action
(4.0)
クレーンUP
PAN UP
(4.0)
(7.0)
カメラおくれて
パンアップ
岩男のBL.アオリ.
(1.0)
さらに
PAN UP
(T.B)
岩男、手を頭にやって
てガリガリ掻く
カラスがバサバサッ
と飛立つ
(5.0)
13.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
1A	13			あきれてみるホルス (フカン)	↑C-1/2 ズリ上げ	1.5	
	14			岩男の全貌	(モ) おれは岩男のモーグ様だ なぜおれの昼寝の邪魔をするんだ (一部OFFへ)	2.0	
	15			ホルス (アオリ)	(ホ) 邪魔なんかしないよ、けど銀色の狼たちが…	5.0	
	16			ホルス なめ モーグ (アオリ)	(モ) 銀色の狼? フン またあのグルンワルトの手下共か。	3.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
17
ホルス.
㋭
グルンワルド?
1.5
18
岩男
㋑
ああ、ちょろちょろと暴れまわるコワッパさ……
左手を右肩にやって(顔をしかめる感じ)
アチチッ!
6.5
19
岩男肩なめ ホルス.
㋭
どうしたの?
岩男の指が肩を掻く.
㋑
なに、ちょっとしたトゲさ.
5.0
20
ホルス
㋭
トゲ?
よし、ぼくが取ってやるよ.
とカメラ左前へ走り出す.
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
PAN(?)
ホルス 奥から走って来て足にとりついて登り出す。(Fr.out)
(OFF)
よせよせ。
じゃないんだ
2.5
PAN UP↑
ホルス、岩男の体をまわって来てFr.in
様々なかっこうでロック クライミング。
つけてP.U.
見送ってアオクとなる。
9.0
岩男の肩。
ホルス、よじ登って来てFr.in.
剣のところまで来る。
これだな。
ようし!
と片手をかけて

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
7A
23
続き
(3.0)
ホルス、両手で持ち……
8.0
24
顔面紅潮のホルス、りきむ
2.0
25
ホルス必死でやっている。
(モ)
よせといってるだろう、無駄だよ。
と岩男、そっぽを向く
ホルス、その岩男をふりかえってみる。
4.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
1A	26		ホルス UP	ホルス、目を剣にもどして決意	㊍ ようし！	3.0	
	27			ホルスひざをついて力を入れる。			
				ズズッと抜ける			
			(5.5)				
				一度に抜けて尻もち			
			(2.5)		㊍ 抜けた‥‥	8.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
ホルス、
下からFr.in
喜ぶ
㋭
抜けたあ！
2.0
岩男、ホルスの方ふりむいて
ホルスは踊っている
㊂
なに抜けた？
こりゃあ驚いた
小僧だ
5.5
ホルス、立止って
剣をまじまじとみて
と岩男を見る。
㋭
これ、剣じゃないの？
P.U.
ホルス、剣を持ち直し、空にかざす。
剣をナメてカメラ
P.UPしていく。
㊂(OFF)
そうさ、それも太陽の剣と呼ばれる銘剣なんだ。

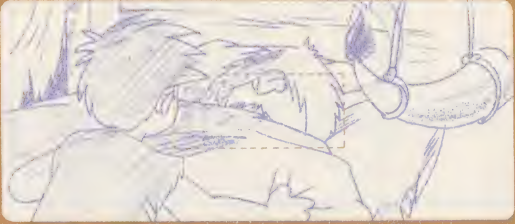
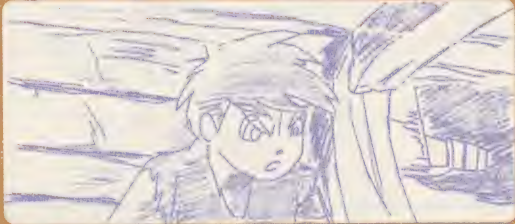
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
30
剣のキッ先まで
(6.5)
10.5
31
ホルス
㋭
へえ、これが?
2.0
32
ホルス入れて
岩男
㋲
欲しかったら
やろう。
だが、お前さ
んにそれを鍛
え直すことが
出来るかな?
指さす
8.0
ホルスの決意
左前へとび出す
2.0

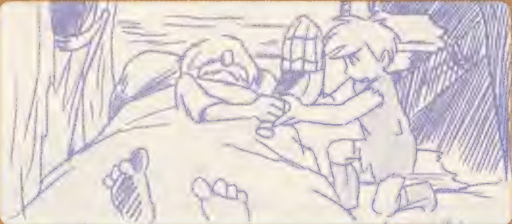
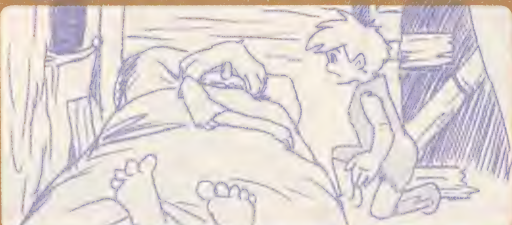
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
1A
34
T.B
P.D↓
ホルス、
岩男の肩をすべり
おり
とび トコトコとまり、とびおりて来る。
9.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
35
ホルス剣をかざして走っていく
2.0
36
走って来るホルス
立木に向って
2.5
37
アオリ
38
a.c
ず!
ホルス、はねとばされて……
(ヤヤフカン)
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
38
続き
P.D↓
(3.0)
P.U↑
(15.0)
転倒りする
(つけてややP.D.)
岩男の笑い声がかぶさり，
それにつれてP.Uして岩男のBt.となる，
㋮
ウハハハハッ，
無理だよ，お前さん一人の力では，
(いいかね，もしその剣が鍛えあがり，お前さんに使いこなせるような時が来たら(一部OFFへ)
18.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
39
アカン
ホルス
1.5
40
岩男全体
(兼用可 1A-14)
(モ)
このモーグ様も
頭を下げてトクと拝見に伺う
ことにするよ。
6.5
41
空舞台(空)
に モーグの手が
左上からFr.in
ホルスを指さす
(止)
(モ) その時は
太陽の王子
そうお前さんが
呼ばれる時だ
ウハハ ウハハ
ハハッ
3.0
42
空舞台に
ホルス下からFr.in
太陽の剣をさげ
てすっくと立つ。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
42
続き
T.U
7.0
43
岩男、ホルスに背をむけて歩み去る。
10.0
44
ホルス、つぶやく。
㊍
太陽の王子…
急に喜びがこみあげて。
わあーい！と叫ぶ。
6.0

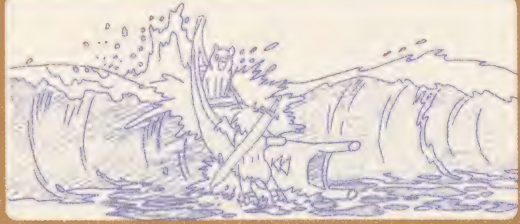
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
1A
45
崖っぷち。
ホルス、とびはね
ながら下r. in
岩の先端に立つ、
5.0
46
PAN
ホルスの見た広雄
大な山河
PAN して、それを
じっとみつめるホルス
漲る勇気。
12.0

S
C
画 面
キャメラワーク其の他
内 容
TIME
諸指定
3
1
ビショぬれのホルス
フウという感じ
(OFF)
ホルス!
PAN↗
ホルス、コロの声に
ふりむきつつ立上る
PAN↗
コロが水をバシャ
バシャはねながら走って来る。
ホルス!
4.0
2
コロ
Follow
大変だよお父さんが死にそうだよ!
3.0
3
ホルスのおどろき。
え?
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
4
1
PAN
渚からバタバタッ
ととび立つ水鳥の
群れ。
ホルスの足が駆
け込んで
見送りPAN
難破船に向って
ホルス、コロ走って
行く。
6.0
2
難破船の家。
左下の岩をかけ
のぼって二人Fr.in
小屋に駆け込む。
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
1
手前にベッドの父
入口よりホルス、コロ
走りこむ。
(3.0
ホルス 父に縋って
㋭
だめだよ死んじゃ！ぼくを一人にしないで！
T.U
(3.0)
父 顔をわずかにホルスの方へ動かし。
㊫
ホルス、父さんもお前を一人残したくはないだが(→)
(6.0)
12.0
2
もっと引
ホルスなめ父
(フカン)
(→)これもお前一人を助けたいばっかりに、父さんが間違った道を歩いたためなんだ
(1部→)
8.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
5
3
父なめホルス。
（頭チョット向）
ホ 嘘だ！
お父さんがそんなことしたなんて！
3.0
4
父のUP。
必死に云う。
ホルスの方へ顔をむけようとして眼が現われる
父 聞いてくれ
これだけは…
3.0
5
ホルス 父の気迫に驚きみつめる。
1.5

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
5
6
ホルスなめ父
㊛
わたしらの村は
ずっと北の、静か
な海辺にあった、
そこへ不意に、
悪魔がやって来
たのだ
8.0
7
ホルス UP
㋭
悪魔?
1.0
8
ホルスなめ父
T.U
T.Uして父のみに、
㊛
そう 恐しい奴
だ そいつは
わたしらの醜い
心を利用し、人々
をばらばらにし
て村を攻め滅
ぼしたのだ
(12.0)
12.5
9
(O.L)
wy-(0.5)
O.L (1.5)
父の顔にWって、急速に
下からC.9がFr.in
FIXとなって父の顔
F.O.する
平和な明るい村
その上にマントをひ
ろげて立つ象徴的
なグルンワルト

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
9(続き)
(2.0)
グルンワルト，マント
でひと払い
(ワイプの感じ)
村はサッと火の消
えたようになる(闇
に沈む)
(1.0)
4.5
10
どっと燃え上る火焔
(1.0)
その中で相争う村人
たちのシルエットがう
(1.5)
かび上る。
(父の声)
そんな村に，希望
はなかった
いや せめてお
前だけは助け
たいと，わたしは
村を離れた。
(2.0)
4.5
11
船上から燃上する
村をみつめる父の後
姿
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
12
T.U.
見つめるホルスを
抱いた父にT.U
(O.L)
13
その顔に炎上する
村がW.(A)
ホルスの父は目をとじ、静かに右へFr.out
していく。(余り動いた感じで)
(不吉な波のうねり)
(A)
奥から巨大な氷塊
が家々をのみこんで
いく。(B)
(B)
氷塊はさらに成長
し、火焔は少くなる
(C)
遂に完全に氷塊
に閉ざされてしまい、わずかに一条の
火と煙が立ちの
ぼるのみとなる(D)
(D)
がそれも消え(D)
たちまち全くの闇となる。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
S
14
クワッと目を見開いた父のUP
T.B
T.Bしてホルスなめとなる
(興奮)
だがそれは間違いだったと、今になって父さんは気付いたのだ
(6.5)
……
ホルス お行き、お前の、お前の仲間の所へ……
(5.0)
12.5
15
ホルス 懸命に父の言葉をわかろうとする
(前へ出て父に顔を近ずける、つけてカメラパン)
Follow
仲間? 誰なんだお父さん、ぼくの仲間って誰?!
(1部OFFへ)
4.0
16
父のUP
(目はかくれている)
(震え)
そして斗うのだ 勇気を持って、
4.5
17
T.U
ホルス、必死に口もとを見つめ、聞こうとする。
力を合わせさえしたら、なにもなにも恐れるものはないのだと(→)
毛布の下で父の右手が動き(→)
7.0

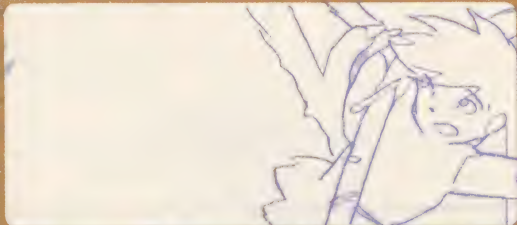
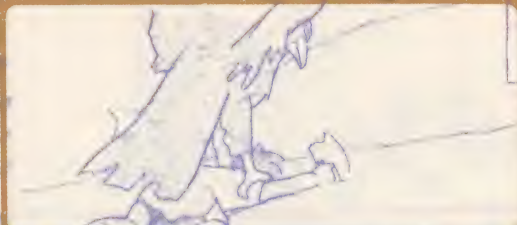
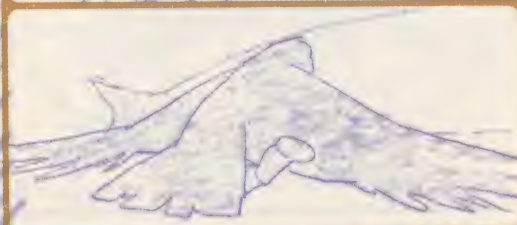
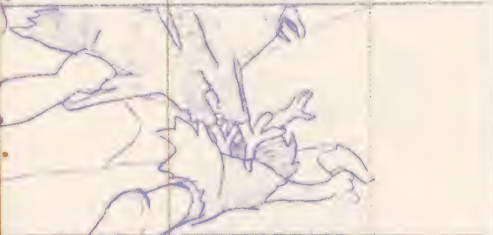
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
18
意識を失いながら
父は毛布の下から
斧をとり出し、ホル
スの手に握らせる
斧の手がハタリと
おちる
ホルス はっとして
父にとりすがり呼
ぶ
㋭
しっかりして
しっかりしてお
父さん……!
が、父の死を悟り
(ゆすぶ手がとまる)
(7.0)
11.5
ホルス 身を起す(F.W.)
眼に涙がいっぱい
(3.0)
19
(3.0)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
19
続き
P.D↓
(10.5)
T.U
(4.0)
ホルス ガバと
身を伏せる
(つけてP.D
㋭
お父さん…
(泣く)
10.5
20
㋙
ホルス……
T.B
T.Bして 前景が
入り 板の破れ目
からカメラ外へ出
る
(11.0)
(O.L)(3.0)
8.5

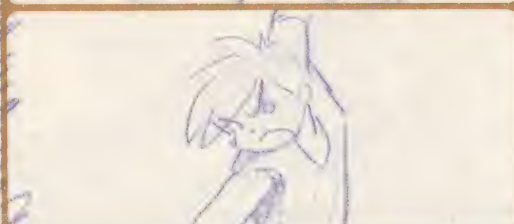
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
21
(O.L)
難破船のシルエ
満天の星 波の音
(3.0)
5
6
1
朝空にけむり
(カット頭からR.D)
難破船のトモ 燃えている
T.B して
じっとみつめるホルスとコロの後姿
T.B (10.0
11.5
2
じっとみまもるホルス
その頬をつたいおちる涙
(3.0)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
6
2(続き)
T.B
コロの声と共にT.B
コロがFr.in
(3.0)
ホルス、強く涙を拭い
(ホルス、コロをみない)
(5.0)
コ
ねえ、一体これからどうしたらいいんだい？
ホ
コロ、ぼくと一緒に来るかい
2A
ホ
え？ああ、ホルスとならどこへだって…でも、どこへ？
(5.0)
ホルス、答えず、決然と身をひるがえして右奥へ
(ややつけてP.D、海が入る)
P.D
何事かと見送るコロ
(3.0)
19.0
3
(ホルスのふりむきから)
ホ
お乗り、コロ！

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
6
3へ続き…
コロ、左前よりFr.in
とび乗り、ヘサキで
ふりむき、(ホルスに)
(5.0)
ねえ、どこへなんだい?
(2.0)
7.0
4
ホルス、船を海へ
押し出す
カメラ前へ大きく
ホルスの顔がキレて
2.0
5
大波にのり入れる
バッサーン
のりこえて
ホルス、バサッと帆
をひらく
8.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
「コロ！
人間が居るんだ！」
3-0
3.0
8-0
8.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
BANK
PAN
コロ. 左へ Fr.out していく
(場合によっては削除する)
ぎながら登ってくる
(カット尻、やや左前をみる)
さあっと日がかげり
砂ジンが巻きおこる
ホルスは作業を終えて見まわす感じ
(カット内 O.L 半露出WIPE)
コロの見た眼
のあたりに砂ジンが舞い、一瞬のうちにボウッとかすんでいく
みえる.

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
8
4
(8-2と同ポジション)
ホルス駆けて来る。
コロ、喜んで右前へFr.out
うわッ クジラだ
よホルス、クジラだァ!
4.5
5
クジラに向って走っていくコロ。
遅れてホルスも
4.0
6
ホルス、右奥から走ってきて「ああーっ」という感じで立止る。
2.5
7
風が吹いて
砂がふき払われ
かすんでいたクジラの本当の姿(砂でかためてある)が
明らかとなる。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8
7（続き）
（カット内O.L）
4.0
8
あ然としている
ホルスとコロ
Ⓒなあんだ、ただの砂かあ……
怒って
よーし
と左前へとび出す
5.0
9
クジラの背をのぼっていくコロ
3.0
10
コロ、クジラの上で暴れる（崩そうとする）
ホルス、一歩出て
Ⓒええい、よくも人をじゃない、クマを騙したな
Ⓗやめろ、コロ！

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
8
11
11枚
コロ暴れている.
(クジラよくみせる)
何かあるぞ!
何かもくそもあるもんか
3.0
12
12枚
コロ、遮二無二踏みつけ、くだく
こうしてやる!
(アドリブ)
突然 コロのまわりから 目のないカラスどもが バサバサッととびたつ.
(そのまま空中にのこって ロンドを踊るかんじ)
あッ!
カラスのとびたったところから砂がバカッと陥没してコロ沈む
コロ 這いあがろうと懸命
まわりの砂がおちこんでいく.

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8
カラスは一瞬はやしたてた後、パッと散る(カメラ前へも)
コロ、カット尻で再びおちこむ
②
ウァッ!
ホルス!
(一部OFFへ)
4-18
6.0
ホルス、あっとみている。
1-0
1.0
ホルスの見た眼 舞うカラス。
②
ホルスーッ
助けてえー!
2-12
2.5
ホルス、一、二歩前へ出ながら。(不審)
㋭
どうしたんだ!

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8
(ホルスの背後の砂地から、大ワシがヌッと出る
ホルス、腰から斧をぬいて走り出す。)
←旧コンテの段の絵
T.B T.U T.B
PAN
大ワシ、襲いかかる
ホルスの肩に掴みかかり、そのまま、ハサッと地面に押し倒す。
5''-21
5.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8
15A
左腕をつかまれたホルス、斧を振って
巣命に抵抗する
(もっと寄りでッ)
が、大ワシはグィ、グィ、グィ、とクレーンのように(羽摸いて)上昇
5−1
4,0
16
8−10
兼用
カメラ前に、砂地獄にひきずりこまれそうなユロ。
大ワシ、ホルスの左肩をつかんだまま手前へ。(ホルスの足は砂上をグァ…ーと ひきずられる)
巣命に抵抗するホルス。

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	前から続き			途中 砂クジラのかげに一旦かくれ 大きく上昇して Fr.in (コロ 落ちかかるきあり) ホルス カメラ右上に大きくキレていく。	② ホルス! ホルス!		
				コロ 向きをかえてホルスにとびつくが失敗して穴の底へ落下する。(Fr.out)	ああ——ッ! (悲鳴で叫び)		
						4-7 4.5	
			Follow	抵抗していたホルス あっとふりかえる UP 1k=2m		1-6 1.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
ホルスの主観で
穴の底にズルズル、とおちこんでいくコロ。
TB
(カメラさげる)
P.3
1-12
1.5
ホルス 右手の斧を、コロに向って投げる
㋭ 掴まるんだ!
1K=1.5cm
Follow
が そのとたん、大ワシの右足がホルスの右肩をガシッと掴みあげる。
ホルス苦痛の表情
ホルスは抵抗するすべを失った。
1-20
2.0
深みにおちこんでいくコロ。
斧が右上から砂と共に流れおち、コロかろうじて掴むが、完全に砂に埋ってしまう。※(イ)
(イ)※ 紐がピンと張って 斧を握りしめたコロが ズルズルと上昇しはじめる。(コロ目つむっている)
4-6
4.0
カット尻
outしていくこと
↗カットのつなぎ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
(穴のふちごしにみて)
大ワシとびまってい
く 暴れるホルス
を下よりコロがひ
きずられてFr in
ふちをのりこえて
2.0
PAN
大暴れに暴れる
ホルス手前におり
て.
ひきずられるコロ.
Follow
コロ立上って綱を
ひっぱってひきと
めようとする.
Follow
50

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
大ワシ〈ウルサイ奴だ〉と、
くるりと方向転換して左前へ急降下
コロ　危い！
2-20
3,0
奥よりコロを襲う大ワシ
ウワ　！
コロ、ワッとふせてかわす。
斧石左前へすっとんで左.out.
あっと見送るコロ。
2-12
2,5
またたく間に遠ざかる大ワシ　そして斧
1-22
2,0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
9
1
平野部より 山岳部へ 大ワシが 上昇して来る。↗
8.0
2
火口湖のわきを大ワシ通過する ←
8.0
3
PAN →
4
雪山へ上昇して来る大ワシ
カメラPAN Follow
(前景通過)そして見送りPAN。
大ワシ、ホルス置き去りとしとび去る
S9=26.0
10.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
10	1		(T.B) P.D.	アオリ ホルス 墜落してきて、雪庇にあたる 大きく雪庇が崩れ 雪庇もろともカメラ前へ つけてパンダウン ホルスは雪の斜面に頭からつっこむ	6 0	

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
10	2			雪の斜面をすべりおちるホルス		
			Follow↓			
				とまろうとするホルスの必死の努力で頭が上になる.		
					5.0	
	3		Follow	フカン。ホルス	3.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
10
4
Follow
↓
Fixへ
ホルス上からFr.in
Follow
崖っぷちが画面に
入ってFix.
ホルス足ふし!
2.5"
5
ツカン.
ホルス.カメラ前から落ちていく.
落ちながら.斧を
投げあげる
1.5"
6
T.B.
斧とんで崖と雪斜面の堺あたりにささる.アオリ
(ホルスの主観でT.B
しながら)
1.5"

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
10
7
ホルス墜落
綱ピンとおって
ホルスは崖にぶつけられる。
4.5
11
1
大フカン
振りかえして外へ、
向崖へ、
そして止まる、
雪塊ガラガラ
5.0
2
ホルスの何ともいえぬ表情
(3.0)
ホルス綱をのぼりはじめる
(上へキレていく)
(0.2)
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
12
1
(O.L)
雪の斜面についたホルスの足跡をPAN.UP
ホルスは崖をよじ登っている
P.U↑
6.0
2
ホルス、小さなテラスに登って来る。
(ホルスほっとしている、明るさをとりもどしている)
斧を投げあげる
6.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
12
3
斧はうまくとんで!!
崖上におちる。
がキーンンンン
2.5
4
ホルス，斧が固定
したことをたしかめ
て，のぼりだす，
上へFnout
S10.11.12=61.5
9.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
13
ホルスの下半身に
うけるようにクレーン
アップとなる
崖の向うからせり出
すように姿を現わす
ホルスはのぼりきった
不安定さ。
8.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
13
右手パッととぶ
グルンワルト グッと
前へ出る感じ.
ホルス. 後へのけぞって
あやうく右手を前へ出
して綱をつかむ.
㋖
せくな
2-0
2.0
グルンワルト.
きめつけるように
セリフの間で下り
グルンワルトの余裕
黄様を殺そうと
いうのではない
6-6
6.5
ホルス.
ギモン
㋖(OFF)
(→)わざわざ使
いを出したのだ
㋭
おとうと？
2-17
2.5
グルンワルトと銀狼
本尊と脇侍仏のよう
に整然たるアオリ.
㋖
そうとも.
この地上にオレ
より強い者はいな
い そして偉いも
のもだ
フレームFへさげる.
6-9
6.5

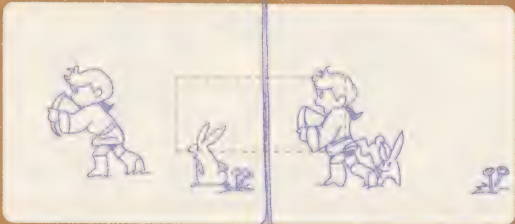
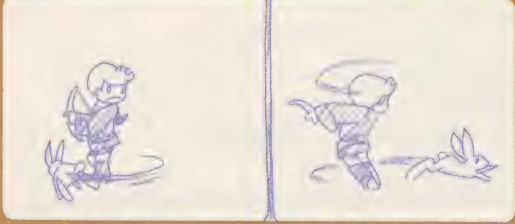
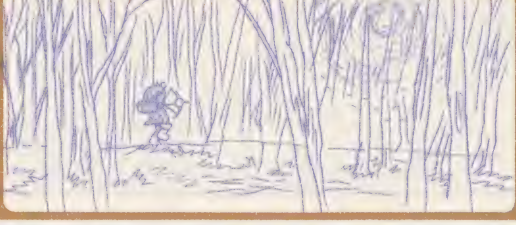
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
13
12
グルンワルト
斧を掴んだ腕をスッと前へ出す
(素速い動作 カッ!頭から)
Ⓖ(OFF)
(→)かに!
1−0
1.0
13
相当のつかこー
下にロング(P.3の地上)
ホルスのけぞる
あわてた拍子に体がひねくれ
(落ちた!と思わせるくらいの危ふさ)
Ⓗうわっ!
T.B
0−14
1.0
0−14
13A
0−18
14
ホルス,かろうじて立直る.落ちる石ころ.
静まって
セリフの中で,銀狼,ジリッとホルスに近寄る.
Ⓖみろ.貴様の命は今オレの手にある.
この世界が全てオレの手の中にあるように(→)
9−12

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
PAN
PAN
ホルスのあせり、したたる汗
6-0
6 0
悠然たるグルンワルドのUP（アオリ）
(一)貴様にオレが
こばめるか!
6-0
7.0
(一部OFFへ)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
13
19
グルンワルトの大UP.
不意に顔色がかわる.（予期せぬ言葉に対するオドロキ, ヒイカリ, 自尊心の問題）
㋗
なんだと.
このオレをどうすると....
3.0
20
ホルス大UP
㋭
やっつけてやる
叩きのめしてやる!
(一部OFF)
2.5
21
グルンワルト大UP
怒りに燃えて.
㋗
小僧!
1.5
22
a.c（投ゲ）
グルンワルト,
ホルスめがけて激しく斧を投げる.
1.0

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
13
23
ホルス倒れそうになる。
斧カメラ前からホルスへ。
（つけてP.D↙）
PAN
ホルス、かろうじて体をかわし（Follow）
奥へとび去る斧をひきつけて
カメラ前へ投げつける
（カメラT.B）

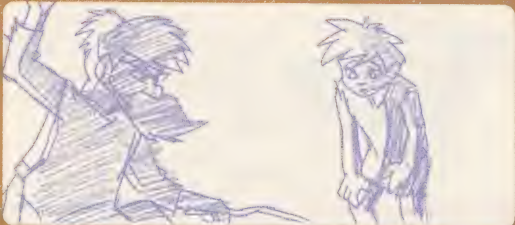
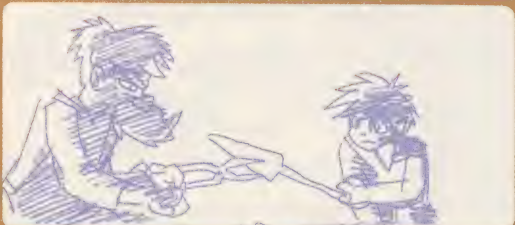
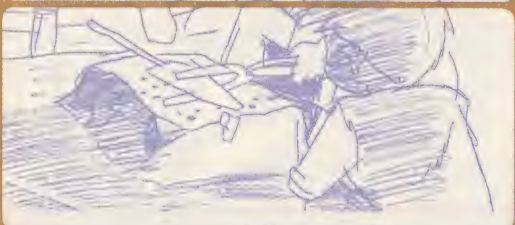
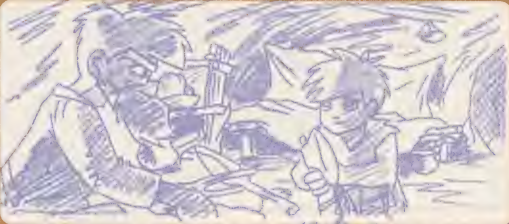
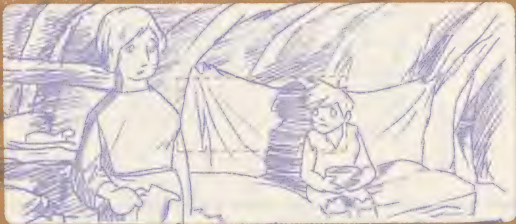
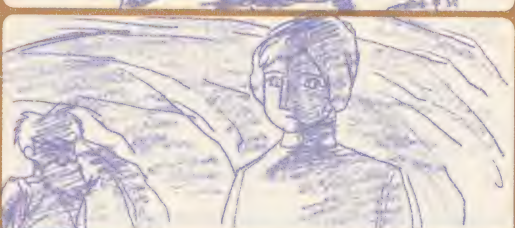
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
13
23
T.B
ぬきかけたグルンワルトの剣にガチンと当る(ギョッとしている)
が、グルンワルト、すかさず剣を抜いてホルスに迫る(ふくむさまで程度)
ホルス 体のバランス崩れて...
3.0
24
(ホルス背をむけてしまう)
ドドドッ、とホルスに迫るグルンワルト
1.0
25
グルンワルトの剣ホルスの背を貫く。
死ね!
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
13
26
ホルス、ワッとのけぞって
カメラ前下へ大きく
キレる。
(グルンワルト、剣をぬく)
ホ
うわあっ!
1.5
27
落下するホルス
見送るグルンワルト
2.0

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
13
28
落下していくホルス.
(PAN↓?)
一点となって消える.
4.0
29
銀狼を従えた
グルンワルト(アオリ
T.Uで UP
まで.
(頭に残像吹く内)
T.U
グ
みろ. オレに刃向
う奴の最後を.
この地上はオレの
ものだ. いつかかな
らず. 全てが
オレの足もとにか
しづく氷と死の
奴隷に変って行く
のだ! (笑い)
S13=112.5
19.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
14
1
2
PAN
夕焼の大草原をPAN
川に映える雲
小高いところにポツンと坐るコロの後姿をとらえる
(FO?)
疲れ果てたコロ
(回)
ああ—、どうなっちゃってるんだ
10.0
人間が住む村なんてどこにもありゃしないよ….
(泣声)
オレ達を助けてくれる人間なんて、どこにも、どこにも….
おいおいと泣きだすコロ（間）
顔あげて
出るのは涙と鼻水だけだ…
25.0
3
PAN
やっと体をおこし、とぼとぼと背を向けて去るコロ
(倒影)
勇気なんてもう出やしないよ。
ゆっくりつけてPAN
(F.O)
12.0

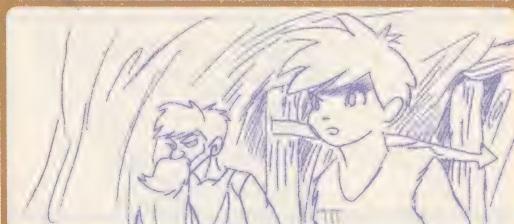
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
15
1
Trav.
(Follow)
林をイドー
チョロッと兎が顔
をのぞけ
チョロチョロッと左右
みて左へ
フレップ現れて追う。
カメラ前に近づいて
フレップをよくみせる
待てえ。
フレップ奥へ。
その先を逃げる兎
(兎は全体を通じて
余裕がある。立止まったり、チョロチョロしたり。)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
15
1
（続き…）
追っかけっこ
カメラ前の方へ来ながら、フレップ弓を射る。
兎，かるくかわして左へ
フレップ矢を抜いて追う。
が、切株にけつまづいて倒れる。
FIX
12.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
15
2
小兎 木のかげへ歩りこむ が トユトコッと出て タンポポをシャキッとたべて右正面をみる
(フレップから見たアングル)
4.0
フレップ. 立上って弓をひいてはなつが 矢の ないことを悟る
フレップ キョロキョロ
左から兎 Fr.inしてきて一緒に探す恰好.(兎とフレップは終始目が合わない)
マタのぞき.
カメラの方向いて"アッ,ソウカ!"という感じで ソデを振って矢をとりだす
その間,兎は タンポポたべたり,"何ヲシテイルンダロウ"とフレップを見たり.

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
15
3
(続き)
フレップ矢をつがえると、構えたまま、左へ一歩二歩.
兎、後足でフレップをコッコッと叩いて(フレップふりむく)フレップの前をくるりとまわって左奥へ逃げる
追うフレップ
フ
待てえ、こらア!
18.0
4
Follow
木の間からチラチラと太陽の光がもれる.美しい林の中の追いかけ
(シルエット気味)
4.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
15
5
兎、左奥から川へ
出て来る PAN.
川に沿って下りかけ、上流に気付いてブレーキ.
上流から、ホルスをのせた氷塊が流れて来る
(追って来たフレップで止まる)
PAN
6.0
6
フレップ達の向うを右へ流れていく(フ)
ホルス.
あれえ…大変だ
フレップ ホルスを
追って右へ走り出す.
兎も追う
4.0
7
Follow
流れるホルス.
川に沿って追っかける
フレップ、兎
ホルスをやや追いにし気味に Follow PAN
(蛇行していると考える
ホルスの行手に村が見え、ケムリが立昇っている
S15=61.0
13.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
3
ホルス ガンコの手元をみつめたまま ガンコの傍へ歩み寄り
中腰になり。
かがみこむ
ガ
どうだね(→)
(OFF)
だが(→)
9.0
4
鉄床の上できたえ
とびちる火花
真赤に焼けた鉄

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
5
(P.D?)
鍛えあがった鉄は、もっともっと素晴しい
と、ガンコ、手前の水オケの中に鉈をつっこむ
ジューッと上る水蒸気
(つけてややP.Dか?)
焼入れした鉈の出来をみるガンコ
ホルス ふと腰の斧を手にとり
ガンコに眼をむけて
これも そうやって作ったの?
ガンコ、ちらとホルスの方みて、
そうとも、
ガンコ、左をむいて背を向ける(次の仕事にとりかかる感じ)
ふーん…
と感心して左上をみながら立上る。
15.0
6
P.C
ホルス立上りつつ見まわす感じで左を向く
何かに気付き、眼を輝かせる。
3.5

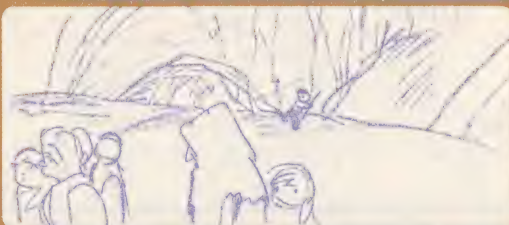
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
7
T.B
ホルス左前からFr.in
するにつれてT.B
ホルス.剣をつかんで右剣前
8
剣を鉄床へ置き.
大槌をとると.思い
切ってふりおろす.
折れる槌の柄.
6.0
9
ホルス.かがんで
折れた柄を見.太
陽の剣をみる.
6.5
10
ホルス.ふりかえる.
お前さんは(→)
4.5
(ガンコ.カット頭でホルスの方みているが.
セリフの中で仕事の方へむき直る)
その剣のおかげで救かったのだ.
これも鍛えられるんでしょう?
うむ……
と剣を手にとって見
素晴しいなあ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
11
12
13
家の方からチャヘルが食事の用意をして入って来る
半身で立止り
まあ いいのかね、もう起きても。
5.5
ホルス(立ちあがり)剣をもちあげてみせる。
この通りです。
と体右へ向き
(明るく) そう。(→)
4.5
一ホ、食事をかかげてみせ、(セリフ)と左へふりむきつつ棚の方へ歩み、一旦食器等を置き、ナベからスープをくみ、ふりむいて、丁度右から入って来たホルスに渡す。
じゃ沢山おあがりなさいな
でも、ろくなものはないけど。
いつもの年なら、今頃は獲り切れないほど魚が登って来るんだけど
ホルス 意味がよくわからない、が
いただきます!
といって、べっドに坐り、たべはじめる。
(OFF) その心配も、もうすぐ消えるさ。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
13
(続)
チャハル、ふりむき
ガンコをみつめるが
伏し眼となり
ホルス 終始たべながら、二人の会話が気になって眼をやる感じ
そうだといい
んだけど…
19.5
14
PAN
ガンコ(立上り)
腰に手をやってのびをしながら。
お前が何をいってるんだ
左の方へ歩みよりながら
(つけてPAN)
チャハル 画面に入って来る
モラスは立派な男だ そして強い そうだろう?
ええ そりゃあ
10.0
15
ガンコ 歩みよって
銛をつかむ
光る銛
チャハルの方を向き、
一、二歩出る
そして、このワシが鍛えた銛
この二つが揃えば、なあに
化け物の一匹や二匹(→)
7.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
162
20
駆けこんで来るフレップ（フレップは思わず立止ってしまうのである。一瞬声も出ず抱きついても行けない）
チャハル驚いて息をのむ（水差を落し音をたてて割れる）
㋫フレップ
4.5
21
フレップの涙に濡れた頬（頭に母をみつめる内）
㋫お母ちゃん お父ちゃんが
4.0
22
チャハルの不安
㋠え？（声にならない。息を吸う）
走り出し。
1.5
23
チャハル 表に走り出る
ホルス 思わず腰を浮かす

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
16	23（続き…）			アレップ わっとガンコに抱きついていく		4.5	
	24		T.U	アレップとガンコ T.U と顔をあげる （絵よりもっとヒイタサイズから絵のあたりまでT.U）	㋐ どうした……まさかモラスが…？ S16−172.5	5.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
1
船の上に置かれた遺体に縋るチャハルとフレップを中心に悄然とうなだれる村人たち
(静的な美しい構図で)
4.5
2
T.U
フレップ、チャハルとモラス
ややフカン
(出来ればピエタ的な厳粛な三角構図で)
5.0
3
悲しみの女たち
3.0
4
モラスと行動を共にしてきた男たち、怒りと悲しみをかみしめている
右端前列の大男ボルド、皆の前を通って左へ out
5.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
17	5			ボルド、フレップの傍にとまり、一寸フレップを見つめた後更にフレップに寄ってヒザまづき、フレップの肩を抱く。		5.0	
	6		Q.C	ボルド、フレップを勇気づけようと話す 後景にホルスとガンコ ボルド、こらえきれず―――― 涙の目をそむける。	㋭ 泣かんでくれよきっとすぐにお父ちゃんの仇は	5.5	
	7		T.U	ガンコ、ホルス ガンコ、全てを悟ってカジ場にかえる(Fr.out) カメラ、その動きの中で(フレーム直しを兼ねて)ホルスにT.U		5.0	
	8			奥の人垣をわけて進み出るドラーゴ、モラスの方から村長の方へ向き直ってセリフ チラとモラスの方みて→ ボルド 立上る。	㋣ だからわたしは云ったんです村長、ムダなんだ。あれは只者じゃない。 怒らせちゃいかんのです。	14.0	

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
17
9
村長 意外な感じ(ソウイウ考エモアルノカ)で
㊕ 放っとけというのか？
㊭ そうだとも.俺は見たんだ 奴がモラスを一噛みにしたのを!
10
ボルド
右奥にホルス(P.3)
ボルド 途中で右横(村長)に目をうつす
と唇を噛み
左正面へふりむき
(a.c)
それだけじゃない.島かけものまであの化けものは……
5.5
A.C
フカン全景
更に.一二歩出て叫ぶ
が 村人達はうつむいたまま.
なあみんな モラスも云ってた.
このままでは村はダメに成ってしまうんだ!
㉁(OFF)
そうだとも!(→)
7.0
12
はっとまわりの人達が怪我をしたルサンをみる
ルサン 銛をふりあげて叫ぶ(ほぼ正面)
よりそった許婚のピリア不安そうにルサンを見上げる
(→)
モラスの命をムダに出来るか
3.5

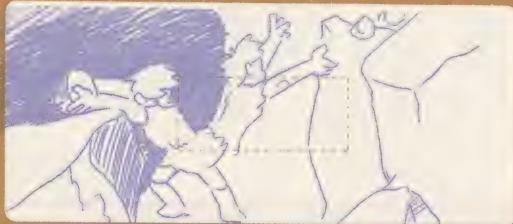
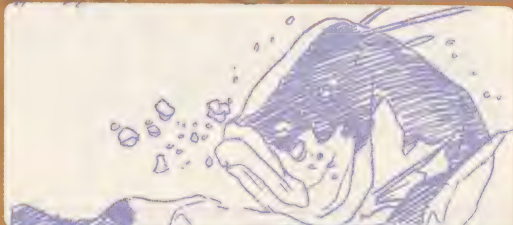
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
13
銛をふりかざして叫ぶ
(だが、全員ではない)
中には右前へ出て来るものも居る。
男たち
やるんだ!
やっつけるんだ!
(アドリブ)
3.0
14
数人の男達、ボルドのまわりに集って来る。
フレップ、それをみて、叫びながらボルドに駆け寄る。ボルド フレップを抱いて肩車する。
ヰャハル、顔をあげてセリフ
ボルド、ふりむく。
シーンとしてしまう全員
フ
連れてって!
ぼくも連れてって!
ヰ
やめて下さい!
ボ
ええ
10.0
15
ヰャハル、身を起こして、心の底からしぼり出すように。
ヰ
死なないで、
命を粗末にしないで…
5.5
16
ボルド、フレップそして集った連中の反応
1.5

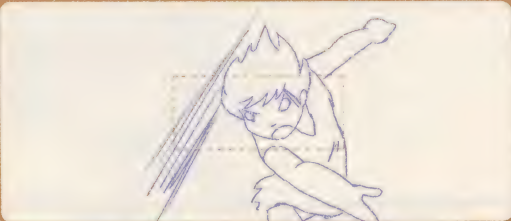
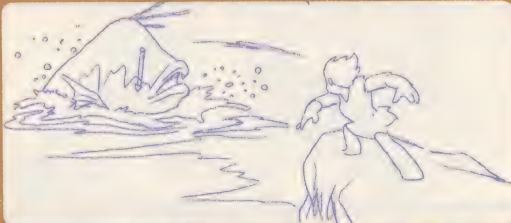
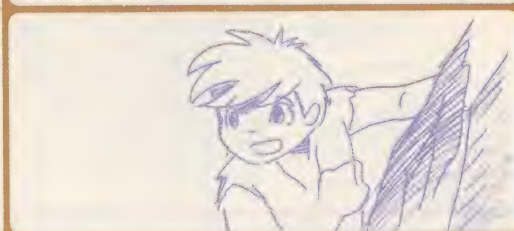
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
17
チャハル
とこらえて涙をおさえきれずうつぶせる。
もっとほかにいい方法がもっとほかに…
5.0
18
a.c
(頭に向)
ドラーゴ、一二歩歩み寄り
そうそう、その通り。そうスは間違っていた。
とそうスをチラとみる。
6.5
19
左正面やや下(チャハル)みていたフレップ、キッと斜左上(ドラーゴ)をにらむ。
1.0
20
ドラーゴ、フレップと眼が合ってやや狼狽。
前後左右の女達を気にしながら、(味方につけようと)わざとまじめにしゃべる。
残された女子供のことを考えてみることだ
6.0
21
PAN
ボルド左へ歩み寄るにつけてPAN
ドラーゴ画面に入って対立
ドラーゴややひるむ感じ
チャハル、後ななめで立上り
そのために、この村が潰れてもか!
違うの ボルド
5.0

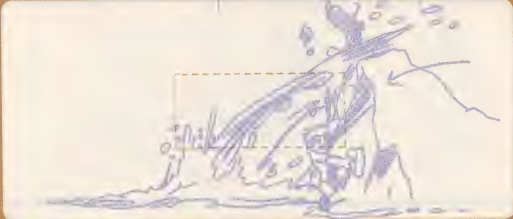
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
22
シャハルUP.(立上って)右正面みて
と左正面下(モラス)に眼を落す、
①
一人でより何人かが力を出し合ったら知恵を出し合ったら…
6.0
23
モラスの死顔
1.5
24
シャハル
シャハル、決然と顔をあげて
②
お願い判って、
2.0
28
25
シャハル含めボルド達、
命を賭けるときは一人ででは無く全部で…
4.0
26
ボルド沈黙、整然とした構図で悲しさを出す.
シャハル、云い終えてヒザをつく
5.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
17	27			前カットをそのままのアングルでひいてホルスなめ。(ホルスの背に光)	3.0	
	28		T.U	ホルスにT.U 決意。 左右みて、左へ	4.5	
	29		O.L	ホルス、鉞三本を巻いた綱を手早くとって右へFr.out	4.0	
	30			ホルス、村人達の後を通って右へout(川がみえるとよい) カジ場の洞より、まずカゲが出てガンコが鉞を一杯かかえて出て来る。	2.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
31
カメラ前より村人達に歩み寄るガンコ.
立止って.
か
どうしたんだ.
モラスに続く者はおらんのか!
村人達うなだれたまま答えない.
8.5
32
ガンコ.(頭に閃
か
...
そうか.こんなものは役に立たんというのか!
と銛の束を投げ叩きつける.
5.5
33
地面に散らばる銛.
月光うけてキラキラッ
S16=165.5
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
4
移していってあっと
反る.
2.5
5
滝の前に張り出した岩や枝に鳥やけものの死骸がひっかかっている。
P.D.
(T.B加味?)
パンダウン
滝壺
やや左へ見おろすようにPAN
PAN
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
6
用心深くおりはじめるホルス
足元の石ころが崩れておちる
2.5
7
フカン、(ホルスの主観)
落ちていく石
踏み出される足
その時、下の枝のかげから黒いものがバサザッととび立ってカメラ前へ、
2.0
8
ホルスの顔をかすめて奥へとぶカラス
(つけてPAN)
ホルス、おどろいてカラスを眼で追う
(はじめ左へとぶので左へむきかけるが、すぐ右へふりむく)
PAN
その時、岩の向うから閃光と共に怪煙が噴射され、カラスはキリモミ状になって岩の向うへ落ちる。
(怪煙の際の照りかえし)
3.5

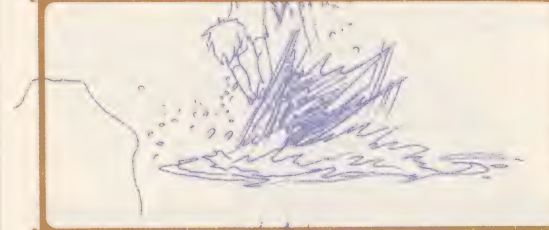
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
9
ホルスのおどろき。
大きく息を吐いて、
前へ出かかる（姿勢
低くして）
（遅れ気味につけて
PAN →
PAN
10
Follow (T.U)
ホルス 用心深く身
をかがめて（這うよう
に）岩の突端に出る。
つけてFollow
ホルス、アッとなる
カメラ、ホルスを乗り
越えるようにクイック
パンダウンで
よどんだ淵
かげの部分から
スーッと月光の当って
いる部分へ滑るよう
に出て来る怪魚の背
鰭が数本刺ってい
る。
が、すぐ沈む
15.0
11
ホルスよしと決意
して右前へ
2.0
O.L

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
9
12
アオリ、（奥に滝）
ホルス、木の向うを通って、下へおりはじめる。
それにFollowするように P.D 開始。
そのまゝホルスを追い抜いて水面まで。
（右に合流点がみえる）※
手前左から、刺った銛がスーッと動いていく。ホルスが上から岩の間を降りて来る。
（ホルスは右の方みているので気付かない）
銛はFr.outして尾びしがチラとみえて、水をパシャッと叩く。
※ P.Dの時、左下に手前の岩（P.1）を少しなめていくことで、ややカメラが左へT.BしながらPAN右へPANした感じを出す。（まわりこみ）
臨場感を出すため。
10.0
13
降りる途中のホルス
右の岩からはっとしてのぞいてみる。
1.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
19	14	P.1		岩の間からみえるのは波紋のみ。	2.5	
	15			(19−15と同ポジ) みつめていたホルス気をとりなおして(?)再びおりはじめる。 (ややつけてP.D、ホルス岩かげに)	3.0	
	16			(カット頭ややPAN、ホルスが画面に入って来る) 岩の間から淵が下の方にみえている。 左上からホルス降りて来て、岩の割れ目を通ろうとして、 ハッと身をひいてかくれる。 割れ目の向うを左やや奥下から、ヌウッと姿を見せる怪魚の頭、右へ曲って岩沿いに遊泳していく。 ホルス、そうだ!と手前の岩を拾いあげるや、 右上に両手で力一杯投げあげる		

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
19	16 続き		P.U↗	その岩を追うかんじでクイックP.U		
				岩の向うから跳躍して姿をあらわす怪魚 ガキン と岩を噛み砕く。		
					16.0	
	17			すかさず銛を投げつけるホルス。	1.0	

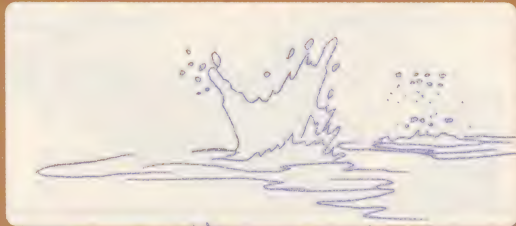
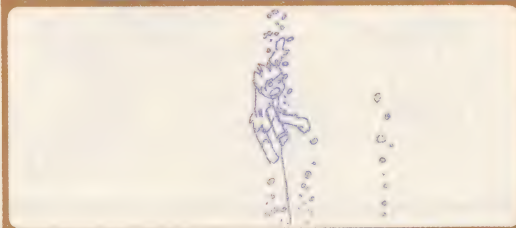
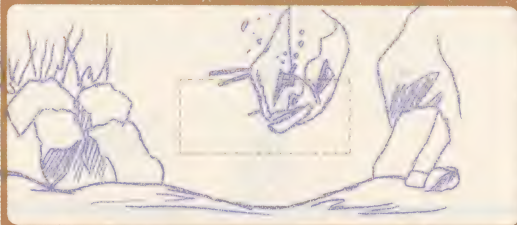
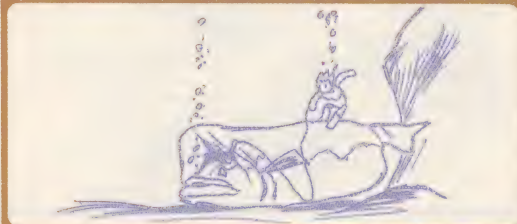
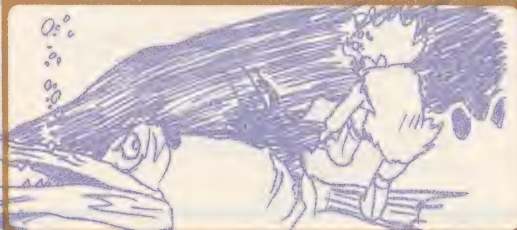
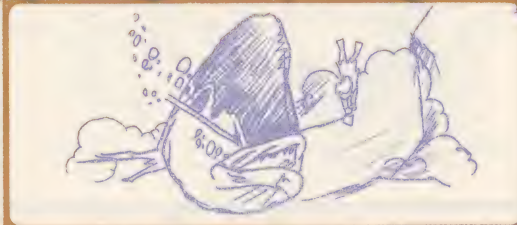
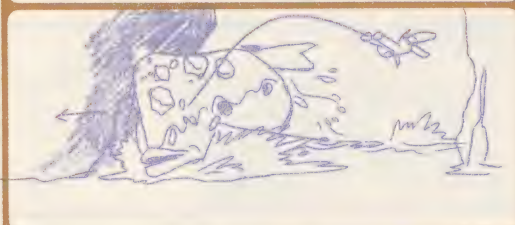
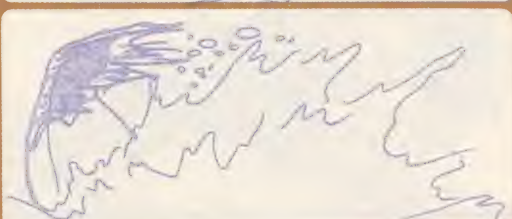
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
18
空中の怪魚
その頭に命中する銛
怪魚は下へoutしていく
(当ったからというより、跳躍の当然の結果として)
1.5
19
(19−16カット頭と同ポジ)
岩の割れ目の向うをバシャーンと水中におちる怪魚。
ホルス、その動きと交錯するように、割れ目をとびこえ、右側の岩の上にすばやく登る。(つけてP.U)
ホルス銛をかまえる。
P.U
4.0
20
1.5
21
怪魚、まわりこんで水から首を出し、ホルスをキッとにらむ。
2.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
19	22			ホルス 狙って投げる。	1.0	
	23		a.c（投げ）	ホルスなめ怪魚 右眼に命中する。	1.0	
	23 A		INSERT	その寄り カットイン	0.5	
	23 続き		23と続けて描く	怪魚 横倒しになりながら煤煙をホルスに噴きつける		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
23
続き
ホルス、とんでFr out
1.5
24
ホルスFr in 岩にとりつく。
左の方に怪煙当っている。それが右下の方へ消えていく。
1.5
25
怪魚 怪煙噴き終りながら横倒しに沈んでいく。
4.5
26
ホルスの喜び
(ホ)
やったぞ!
が、それはすぐ驚きに変る。
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
27
さっと構えるホルスなめで
影がゆらめいて
ごく近いところに
怪魚が顔を出し、
左眼でホルスをにらみながら突進して来る
ホルス左へとんでキレる
3.5
28
E.C
怪魚、岩に激突
そのまま逆立ちとなり

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
28
続き
奥へバッシャーン。
ホルスのつかまった
岩、衝突によって倒
れはじめる。
ホルス、あわててやや
手前上へ跳躍して
キレる。
(岩、水中に倒れこ
む)
5.0
29
ホルス、朽木にとび
つく が 根元が
崩れて下へ。
O.C
1.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
19	30			ホルス、水面へおちそう（上からさがって来る） 左前より大きく怪魚まわりこんでホルスに迫る。	3.0	
	31		O.L	ホルスの足水につかる足バタバタやって岩をさがしあて、斜になりながら岩の上に足をおこうとする まわりこんで迫る怪魚。	2.5	
	32			ふりむいて見るホルスのUP.（左正面眼）	1.0	

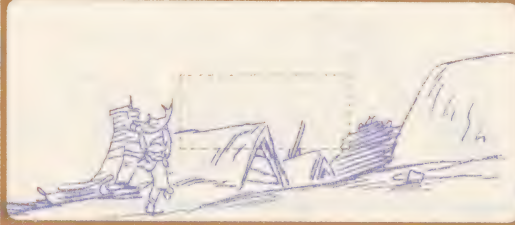
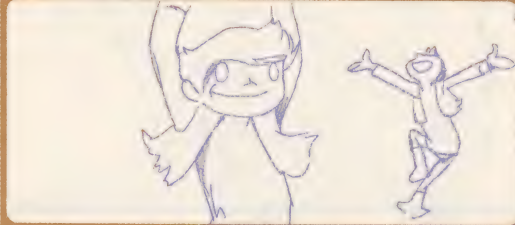
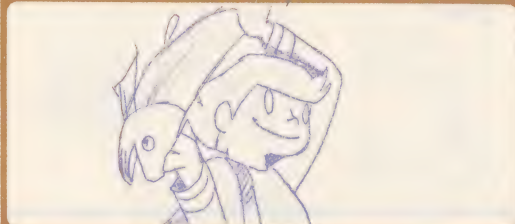
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
33
迫る怪魚、
近づきながら カメラ前に 怪煙を噴きつける。
34
その中を体をねじり
パッととんで左上へ
(はずみで板は完全に抜ける)
1.5
35
ホルス、宙をとんで
怪魚の背にとりつく
怪魚、止まれずそのまま、右の岩にのりあげ、左へすべるようにズブズブと乗る。
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
10
37
じり ザバーンと
水中に没しはじめる
ホルス、すべり グラつ
きながらも、鉄に片手
でしがみつき、斧を
振りつづける。
途中から Follow
4.0
38
O.L
左から怪魚の背↙
沈みながら Fr. in
ホルス、沈没の危険
に気付き、背を蹴っ
て石に身をおどら
せる。
3.0
39
O.L（とびこみ）
ホルス淵にとびこん
で まわるように
カメラ前の方へ泳い
で来る（ややフカン）

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
39（続き）
一旦、沈んだ怪魚、
顔を～す出して、片目
でギロリとホルスを
見る。
そのとたん、怪魚の
尾びしが水上に
はねて、ホルス空中
にとばされてFr.
out
5.0
40
空中とぶホルス、
Follow in out
Follow↑
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
41
怪魚、左脇で半回り
と右正面上をにらみ、
すばやく反転して
(フカン)
○41と42の間にホルスのupはさむ?
42
1.0
怪魚、ザザッと出て
尾ビレで水を叩き、
反転しながら大跳
躍、ホルスをおそう。
のみこまれたかにみ
えたホルスは左に跳
ねとび、怪魚も右への
けぞる。
そして両者を結ぶ綱、
ホルス、水におちて
カット、
ホルスが斧をなげつ
けるところは勿論作
画するけれど、必ずし
も明確に印象にのこ
る必要はない。
4.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
9	43		PAN →	カメラ前へ大きくから倒れこむ怪魚、沈んでいく。 カット頭で、銛がエラを貫き、深くくい込んでいる紋様をよくみせる (カット頭ややFollow)	4.0	
	44			それを立泳ぎしつつ見るホルス、 怪魚が[illegible]に ひっぱられて急に 右前へFr.out.	2.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
45
怪魚の尾ビレが力なく(自分の意志を感じさせぬこと)沈んでいき
ホルスもひっぱられて水中に
1.5
20
1
Follow↓
水中
沈んでいく怪魚
おくれのFollowでフレーム内を上から下へ
怪魚が下へFr.outして、抵抗しつつもひっぱられるホルスが上から画面内へ
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
20
2
水底.
上から怪魚 Fr.in.
水底に体を横たえる(少々の土煙がたち 体がかしぐ)
怪魚、口から力なく怪煙をボワーッと吐く(水底やや照らし出される)
ホルス 泳いでおりてきて、斧に寄る
(怪魚、眼つむっている)
8.0
3
足をかけて斧をひきぬこうとする。
(ホルスの不安定さ 尻がもち上る?)
怪魚、(痛さに?)眼をあけてホルスをにらみ、突然暴れ出して左前へ。※
※これ以後の怪魚の動作は全く理性を失っている。狂おしさを表現すること。
片眼しかないこともその無気味さを出すために利用すること
4.0
怪魚、最後の力をふりしぼって、身をくねらせ↗カメラ前右上へ猛スピードで大きく Fr.out.
ホルス、遠心力でふりまわされながら

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
20
やはり右前へ
F.o. out.
3,0
5
水中より水面のアオリ
怪魚、水上へズバッととび出す。
(水面の処理を工夫する)
1.5
6
水上にとび出した怪魚、暴れて再び水に突っこみそのまま右の岩に頭をぶっつける。そしてその反動で本流への出口の左の岩に横ざまにぶち当たる。
ホルス、その勢いでカメラ前へはねとび左へ走る(斧も抜ける)
5,0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
70	7			ホルス、[illegible]から とんでFr.in.水中 におちる。立上って (足が立つ深さ) あわてて奥へ逃げ 出す(斧を拾うとこ ろうまく処理すること) (川は浅瀬になり、 突出した岩が多く 右へ曲っている)		
				カメラ右前から怪 魚大きくFr.in.ホ ルスを追う。(大暴れ 動きに理解し難い 発作的な緩急があ ること)		
					6.0	
	8			ホルス、岩の向うか ら曲って逃げて来る。 追って来る怪魚、右の 岩に頭をぶつけ、 ファッとホルスをお そう。ホルス、さっと左 の岩かげに。 怪魚は正面右に 一杯になって(眼を [illegible])	8.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
20
9
水中から突出した
岩々
右から怪魚Fr. in
しつけてFollowと
なり
岩をバリバリバリ
と砕きながら突進
Follow
遂に大きな岩壁
に激突する
崩れ落ちる岩
⑩
4.0
10
岩壁アオリ
崩れおちて来る岩
大きな岩がカメラ
前へハワァッと落
ちて来る
11
2.0
岩崩れの下敷きに
なる怪魚（ホルスなめ）
完全に埋没し、
全くの静寂にかえる、
20.0
12
やや茫然とみつめ
るホルス正面（→）

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
20
12（続き）
一、二歩、よろめくように後退し、岩にもたれかかる。
深い吐息、
ふと眼をあげて、（腕で汗をふくアクションも可）
あっとなる。
8.0
13
岩鼻からさっと身をひるがえして去る銀狼。月光にキラリと光る。
カラカラッと落ちる石。
2.5
14
ホルス正面UP
㋭
そうか…
と唇をかむ。
3.0
S.18.19.20
=253.0sec.

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
Follow (T.B)
ホルス(OFF.殆ど正面)を睨んで走るフレップ
さんに縋り、右へまわりこむ。
嘘だ()!
嘘だ嘘だ!
3.0
Full. 奥にパラパラと村人、カット頭に画
やったのか()
本当にお前さんが?
ホルス肯く(ホルスの衣の破れ)
6.0
フレップ
ウンだ()!
でたらめだ()!
とカメラ前へわっと一緒に、
3.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
21
4
5
カメラ前からフレップ
胸にむしゃぶりついて ゲンコツで叩く (T.U)
奥にパラパラと村人たち (村長も居ること)
ホルスは意外当惑
フレップは ホルスに抱きついた恰好となり 泣きじゃくりながら叩く
ホルス フレップをみつめていた顔をあげて、ガンコをみる。ガンコ ホルスをみつめたまま フレップをみながら、まわりこむようにフレップに寄りかける (ややPAN)
ホルス ガンコめく フレップに服をうつして 肩を抱こうとする
お前なんかに やっつけられるもんか、やっつけられるもんか!
T.U
5.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
21
6
フレップのUP、
(フカン)
ぼくがやるんだ、
3.0
7
ぱっとホルスを離れてカメラ左前へ
うつむいて涙をこらえて
(ホルスの反応)
大きくなったら、
きっとぼくがお父ちゃんの仇を…
ごめんよ
フレップ
15.0
8
の悲しみ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
21
9
川の方から、
ポトムが大きな魚
を頭上にさしあげ
て走って来る。
ポトムの喜び：
性格的な明るさ、快
活さ、
肉体的な手足の長さ、
を充分表現すること、
（ポトム、出来れば
ビショぬれ、しずく
がしたたる）
うけてややFollow、
（アオリ）
から、見送りのPAN
ポ
（～）みんなあー
ポ
大変だァ、一大
事
PAN
180°PANして
奥に村長達村人、
（あらたに出て来るもの
も居る）
ポトムおどるように
村長目指して駆け寄る。
（ルサンピリアコタニ）
村人達わあっと
ポトムをとり囲む。
ポ
お父さーん、
これをみて！
(6.0)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
21
9（続き）
ボトム、村長に魚をさしだす。
村長、魚をとろうと手を出すが、尻尾でビシャッと顔をたたかれる（セリフ）
ボトム、息がつまって、コックリうなずく。
みんな、わっと左前へ大きく走していく。
村長
帰って来たのか、魚が？
2.0
10
画面右から奥（川）へ走っていく村人達
左にそれをみている二人の旅者 対照的に。
ドラーゴ遅れてFr.in
立止ってふりかえり、
ホルスをイヤラシく眺めまわしてから無恰好に皆を追いかける。
皆が去って、ボトムが一人残り。
魚をぶらさげたまゝ、ニコニコとホルスに歩み寄る。
㋭ きみがやったんだって。（→）
8.0
11
ボトム、右からホルスに近ずいて眼をかがやかせ。
㋭ 凄いなあ…
と手をさしだして握手をもとめる。
ぼくボトムっていうんだ、よろしく。
ボトム、ふと左（OFF）のフレップに気がつき

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
21
11
(続き)
PAN (T.B)
ホルスの前を通って
フレップに魚をさし出す。
(フレップ、受け取るともなく受け取る)
ポトム、フレップの両肩にポンと手をやって
さあ、元気をだして
魚とりに行こうよ!
12.0
S#21 76.5sec.

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
22
(前景)
(3.10K)
のぼれのぼれ ヤイヤイヤイ
のぼれのぼれ
ヤイ ヤイ ヤイ
(1.8K)

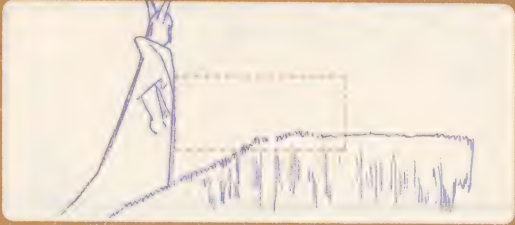
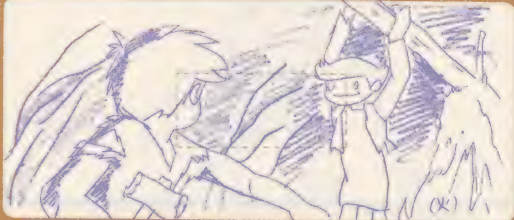
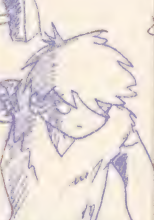
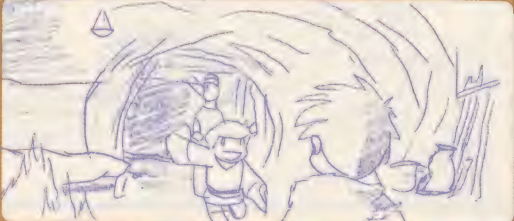
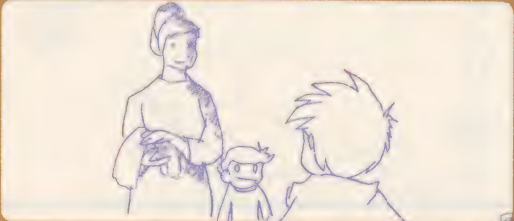
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
2
2-2-5
4A
1
6
続き

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
22
7
7（続き）
8
ヤーイヤーイ
9
のぼれのぼれ
10
ヤイヤイ
11
12

S
C
画面
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
22
13
15
13（続き）
14
ヤーィヤーィ
まそここそそえ、ヤィヤィヤィ
まそえまそえ、

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
22
16
17
ヤイヤイヤイ
(1,10k)
17 (続き)
もりはぎんいろや ヤイヤイヤイヤ
かわかぜそぐはなみ ヤイヤイヤイヤ
(7,6k)
18
(6,7k)
19
うたえやうたえや
ゆたかなみのり
ララララーラララ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
ヤーイ
ヤーイ

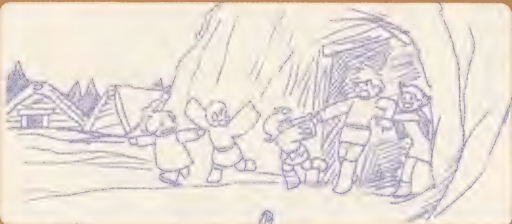
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
いそげやいそげや
ひのおちぬまに
(4.0K)
28
ヤーイ
(2.5K)
(22K)
31
このそものみや
(6.5K)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
22
32
わかもののわ
(1,3K)
33
ざたたえ
(1,3K)
34
(2,19K)
35
ヤー、ヤーーイ
(4,1K)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
23
1
パシッ!と打たれる鞭.
素速くP.U
グルンワルトのUP
「なんだと、あの小僧が生きていた!」
《生きていた!》で立上る
つけてP.U↖
アオリ
P.U
P.U
4.5
2
大広間.
這いつくばる銀狼.
グルンワルト左へ歩き.階段をのぼりだす.
「可愛いおれの大カマスを斃すとは…」
やや
PAN
←
8.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
23
3
グルンワルト、くるっと
ふりむいて
「貴様までついて
いながらだぞ!」
(一部次カットへ)
1.5
4
フカン
銀狼 更にちぢこまる。
2.0
5
グルンワルト、足速やに階段をのぼる
「いいや、おれはしくじりはせん、
絶対しくじりはせんのだ」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5 続き
4.0
6
a.c
右下から Fr.in
「幾らでも手はある」
と止まり
眼チラリと動かし
「行け、そして今度
こそひとのみにしろ」
くるりとふりむき
5.5
7
a.c
「刃向う者すべて
をだ!」
銀狼、後退りする
ように虎を左へまわ
してから
さっと左へ Fr.out
グルンワルト椅子に
坐りながら
「油断は出来んぞ」
5.0
8
a.c
奴が力をつける
前にどうあっても
叩き伏せるのだ」
T-U
それがオレの全て

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
	8 続き			につながる…」 みつめる鋭い視線 にT.U 眼一杯に	9_0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
25
1
T.B.
P.D
前カットのグルンワルドめがけて(かの如く)銛を投げつけるホルス(眼線合せる)
ベスッと突き刺さる
ホルスがその銛に近づくにつれてT.B
奥にふいごを押すポトム。
(OFFより)
(ホ)
ヘエ……じゃその時見た銀色狼ていうのは……?
ホルス、銛を抜いてふりかえり鍛床の方へ歩み寄る。(仕事にかえろうとしているのである)
つけてP.D.
(ホ)
うん、確かにグルンワルドの手下だった奴なんだ
(一部OFFへ)
11.5
2
ポトムホルスの動きを目で追いながらフイゴを押す手をとめて。
(ポ)
じゃ、悪魔がぼくらを狙ってるのか!?
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
25-3
ホルス ヤットコで
焼けた鉄塊をつ
かみ ボトムのカー
すみた後
鉄塊をひき出して
鉄床におく
(動作の間にセリフ)
なあに、やって
来たって怖くは
ないさ。
みんなで力を
合わせたらあ
んな奴
と槌でうつ。
(ホルス顔あげ)
(OFF)
ホルス!
80
4
家からフレップが嬉
しそうにやって来て立
止る
その後から チャハル
が着物をもって ニコ
ニコ
贈りものだって
ホルスに
え?
これは、うちのひ
とが大事に着て
たものなんだけ
ど
と云いながら 着物
をさし出す。

S	C	画 面	キャメラワーク其の他	内 容		TIME	諸指定
25	5		(フレーム修正のDAM)	着物なめホルス)、 ホルス眼かがやかせて立上りかける。	(OFF) (子供A) ホルスおいでよ!	3	
	6			鍛冶場入口 駆けこんで来る子供AとマウニがF立止ってポカンと正面(ホルス)をみる	② 一緒に遊ぼうよ!		
	7			ホルス古い破れた衣を脱いで捨てる ムャハル、やや手前にまわりこんで新しい着物を着せてやる(ホルス、やや気恥つかしい)		4+0	

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
25	7（へ続き…）			ホルス、着終えて紐を受けとり、ヒモをしめる。	㋭ うーん、似合うぞ、なかなか。		
				ホルス、完全に着終って、自分の姿をみようとするような子供らしいしぐさ	㋭ ありがとう。		
				フレップ終始うれしそうに（好奇心も手伝って）		25.0	
	8			フレップ、ホルスの袖をひっぱって、	㋫ さあ、行こうよ、みんなで踊るんだ		
					S25=67.5sec	3.0	

2パート

シーン26-1～71-42

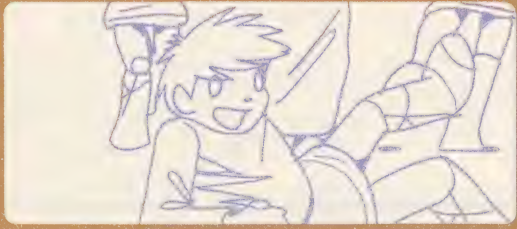
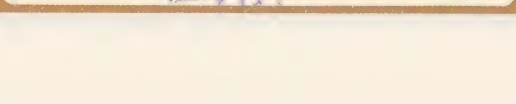
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
1
(Follow T-B?)
R=♪
正確な秒数はワークブック参照
5,5
プレスコ
2
Follow
R=♪
5.0
2A
5.0
3
「さあ踊ろうよ。今夜はホルスのお祝いだよ！」
5.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
4
フレップのセリフを受けて演奏開始，
R＝♩
6.5
5
3.5
6

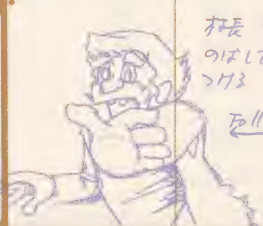
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
6
続き
7
8
(構図再検討)
PAN
4.0
8.5

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
26
8
続き
P.U
ぺっと吐いた時ふと
眼に入ってふりむく,
4.0
9
2.5
10
「ごらんなさい,
村長であるあなた
をおしのけて →」
6.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
11
アゴしゃくる
と云いながら渡す
「あの小僧はもう英雄気取りです」
「ふーむ」
と飲む
4.0
12
アゴしゃくる
2.5
13
とはじめてはっきり人ごの方をみる
指あげて
7.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
14
PAN
「それ、これにゃきっとなにかうまいしかけがあるんです。だまされてるんですよ あたしらは」
「なるほど？」
と踊り(正面)に眼をうつす。
9.5
15
4.0
16

S	C	画　　面	キャメラワーク其の他	内　　容	TIME	諸指定
25	16 続き				3.0	
	17		つけて (T.B?)			

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
17
続き
ホルス
ホルス
7.0
18
2.0
19
(オミットもす、内容を前後
のカットへ入れる)
1.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
26	20			フレップ、カット尻までいう動く		
					2.0	
	21					

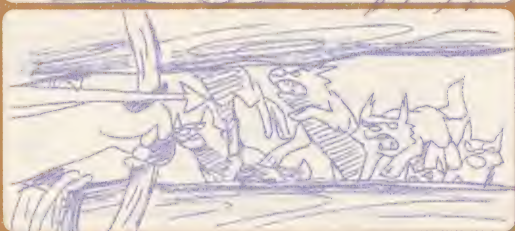
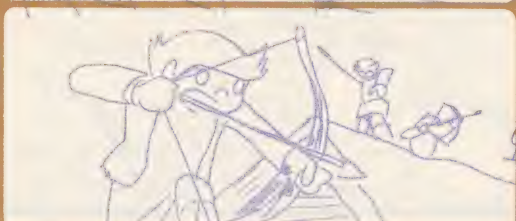
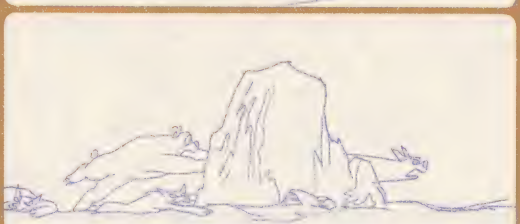
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
21
続き
22
O.L
6.0
「ホルス！」
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26A
1
ホルス Fr. in
つけて P.D
ポトムの下半身
Fr. in
4.0
2
3.0
PAN
白点二つキラッ！
（銀狼二匹）
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
4
「やつらだ！」
「え？」
2.0
5
「なんだ、あの音は？」
2.5
6
「どうしよう？」
「ヨうんだ、柵をつくって、ぼくはありっを……」
と指さす
（一部次カットへ）
5.0
7
カメラ前へ突進する
銀狼
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8
9
PAN
6.0
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27
10
ポムはカット頭
ホルスの行った方
みている
駆けこむ人々
ボルド
「どうしたんだ」
ポムふりむく。
2.5
11
a.c
「柵だ、柵を作るんだ!」
「柵?」
3.5
(このあたり、セリフでつないでいく、アクションはその時間内で消化する)
12
ポム Fr.in
「狼の大群が、
悪魔の手下が
→」
3.0
13
さらに梯子少しおりて
「攻めこんで来るんです」
「悪魔だと?」
ポム、狼の来る方気にして →
ボルド人をかきわけて出て
「早くしないと間に合わないぞ」
「しかし→」
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26A
18
村長立上り、ボルドを見上げて腕ふりあげ
「やめろ、わしの倉だ、わしの！」
とりってとびうつる
「残りの人は弓を！」
19
「(アドリブ)
やめろ！やめろ！」

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
26A
19
続き
20
Fr.out 的に.
ゴチン!
ボコーン!

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27
1
Follow
走る狼の群
先頭の銀狼
3.0
2
群狼からズームバック
ホルス、コロに合図
「コロ!」
3.0
3
うなずりて押しおとす
2.5
4
岩おちて 狼とび散り
コロ、次の岩へ、
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27
5
かまえるホルスなめ，
次の岩落ちてくるので，とびすさってかまえる銀狼，
他の狼共，とまっている
2.5
6
a.c
ホルス，なげつける
命中　右へ倒れる
1.5
7
a.c
倒れる，
左から，もう一匹の銀狼
Fr.in 同僚をみて，ホルスをキッとみる，
2.5
8
すばやく構える
(身ひくかんじ)
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27
9
尻尾でピシリッ
と合図して右横へ.
2.0
10
O.L
狼共走りだす.
右へとんだ銀狼.さっ
と走りだす.
「あっ!」
ホルス, すかさず追う
2.0
11
走る狼.
ホルス, 銀狼と併行
して丘をかけおり
(Follow T.B) ?

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27
11
続き
前へまわりこむ,
右へとんで避ける
銀狼
追うホルス
3.5
12
ホルス,群狼から
銀狼をひっぱり出す
ことに成功する,
ついて来る忠義者の
狼数匹
Follow PAN
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
28
1
2
a.c
2.0
「来たよ!」
クレーンUP
クレーンUP
「来たぞ!」
PAN
4.0
3
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
28
4
空舞台に右隅より
扇状に突進して来る
狼ども
ファン
1.5
5
1.5
6
Follow
2.0
7
カメラ位置水平
1.5

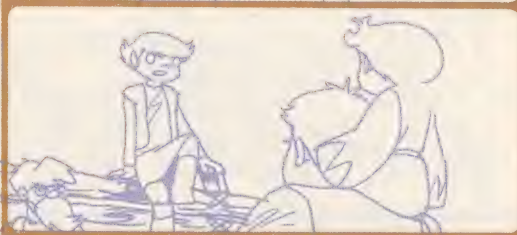
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
288
9
10
11
2.5
2.0
1.5
1.0

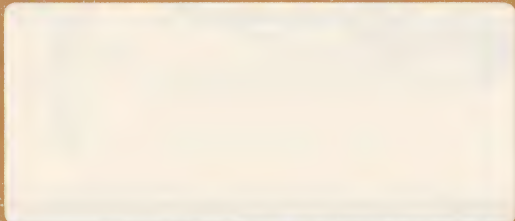
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
28
12
13
1.0
ひきずりおろす。
4.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
29	1					

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
30	1		↑↓	子供達 柵のむこう から魚もって一斉に Fr. in 投げて、 一斉にFr. out	3.0	
	2			落ちる魚、 ワッと群がる狼、	2.5	
	3			投げる。	2.0	
	4			つぶれる。	2.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
30

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
30
6
狼につけてP.U
ポトム
1-5
7
ボルド
1-0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
30
8
フレップ
9
ガンコ
2.0
10
チャハル
2.5
4.0

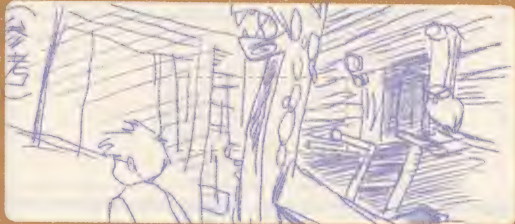
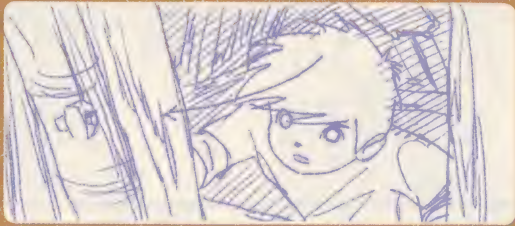
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
31
1
2
3
銀
とまって、うしろ気にする感じのA.C
1.5
1.5
銀

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
31
3
4
1.0
2.5
5
「コロ、追うんだ!」

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
31	6				4.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
32
1
◎倒れた狍逃げる狍の寄りを一カット入れる
「逃げるぞ！」
「かったァ！」
（etcアドリブ）
4.0
2
3.0
3
少しとびあがってよろこぶかんじあって前へ走って来る。
4.0
4
Follow
ピリア等につけて
PAN
とびおりて抱きあうルサンとピリア

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
32
4
続き
5
ボルド Fr.inしながら
(ボ)「やつらはきっと
又来るぞ」
(ポ)「うん, もっと頑丈
な柵を作らなきゃ」
(ボ)「あ, そうだ, ホルスは?」
9.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
33
1
夜明け
4.0
2
3.5
3

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
33
3
続き
PAN
ホルスにつけて
見送りPAN
(カット割るも可)
銀狼芦の中から出て丘へ
「あそこだ!」
8.0

S34－C2のみ
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
34
1
下から駆け昇って来て
「あっ」
足元に朝霧
3.0
2
木の間を通してみえる湖に半ば沈んだ廃村、
朝霧
「なんだろう」
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
PAN
「どうしたんだろうね」
「気をつけるんだ」ホルスとひぐまり2歳の
ひげへFr.out
10.0
Follow
ホルスの足につけて
Follow
ドクロ入ってFix

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
35
4
奥から来て
ホルスは左へ、
コロ来た時兎がはねる。
兎オカへ上ってバタバタ
コロ兎をとろうと手の
ばす。
その時、カメラ前から
大きくトトの足Fr.in
して兎をさらう。
コロ、はずみで水に
ボシャン
2.0
5
カメラ前の方からトト
とんでいく
コロの頭上から
Fr.in
3.0
6
ホルス、右からFr.in的に、
キョロキョロ(カット中
ずっと手のみきること)し
ながら歩みにつけ
てFollow
Fr.outするに、
2.5

S36－C6(A)～S36－C33、C－17 19～22、24は欠

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
35	7			トトがとんでいく	3.0	
36	1		参考	ホルス、格子的になっている向うを歩いて入口から入って来る	6.0	ギッ ギィッ (ゆっくり)
	2			やや右へ歩み出す。(カット尻で上みている)	3.0	
	3		P.D	ホルスの見た眼的なアオリ。風もないのにゆれている垂れ下った枝。 ホルス、カメラ右すみから大きく入って(中半身が)→P.D それをみつめ、左カメラすみの方へ 背後音もたてず、トトが梯子の上にとまって		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
3
続き
参考
P.U
ホルス、左前へ歩む
につけてやや DAN
トトを画面からはずす
(8.0)
音楽始
ホルス、ギョッとふり
むくにつけて再び
PAN
やや DANしてカメ
ラもとに戻す。
トトはいない。
扉のすきまから朝の
陽光が条になって
さしこんでいる。
音楽
P.D
ホルス、小走りに梯子
にかけ寄り、のぼる。
(つけてP.D)
(6.0)
14.0
4
扉のすきまからみて
ホルスのぼって来て
扉をおしあける。
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
5
扉開いて
ヒルダがみえる
(ワイプ的効果)
同時にカメラT-U
開始
前景をキッて
2.0
6
ホルス、びっくり
茫然とみとれる
(扉から外へ出ている)
唄終る　(4.0)
(17.0)
ややけるA・C
6.0
7
ホルス Fr. in 向うに一寸出て。
(カット内T-Uずっと)
「きみは?」
ヒルダ、ゆっくりとホルスの方を向く。
(ヒルダの平静さ)
T-U
「きみはここの人、この村の?」
ヒルダ、カムリをふる。
「じゃ?」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
続き
「あなたはだあれ?」
「ホルス、東の村に住んでいる」
「そう」
とどこか淋しくほほえむ
「きみは?」
上からさらっととびおりてヒルダFr.in 相対する
「どこにも住めないの」
つけてPAN
ゆっくりホルスの前を横切って(つけてPAN)
村に軽く手をやって
「どこの村でもあたしを住わせてはくれないの」
「なぜ?」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
8
続き
ヒルダ、くるりとふりむくA.C.
(アクションは素速く、右手がのこるような感じ)
但し《イソイソと》という感じにならぬこと。
9.0
a.c
9
まっすぐホルスをみつめて、殆ど正面。
「あたしの村は悪魔に滅ぼされたわ」
3.0
10
ホルスの反応インサート
(場合によっては削除 従って9,11はつなりで作画のこと)
1.5
11
想いだすように、
「そしてあたしひとりが助かったの。でもあたしには→」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
11
続き
ホルスを正面から
みつめて
「悪魔の呪いが
かけられている」
6.0
12
反応インサート
1.5
13
ヒルダ、ホルスの気持
をうち消すように
小さく笑って首を振り
「いいの、それで
も→」
気持のこして(誘うよ
うなフゼイ)右へキレ
かける
「淋しくなんか→」
a-c
3.5

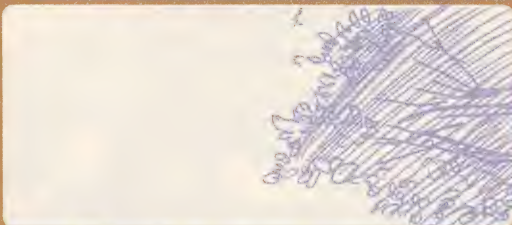
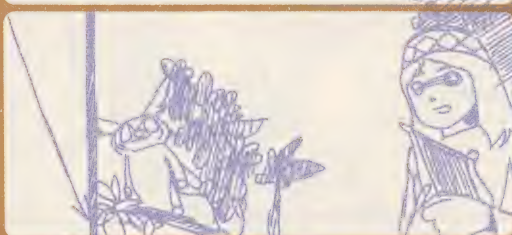
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
14
ヒルダ、小走りに来て、ブランコにポンと坐り、床を小さく蹴って
「→なりわ」
「あたしには唄がある」
と、ボロンと琴をつまびく。(わざとらしくなく、さらりと)
ホルス、右へ出てヒルダに向いながら思い入れ。
「きみの村も悪魔に!?」
ヒルダ、ホルスに対して反応せず、全く明るい表情で自分の真上を見上げる。
ブランコゆれはじめ
2.5
15
ヒルダの見た眼ならなアオリ。
ブランコのつけ根の木からヒョッコリ顔をだすチロ。
ブランコの綱をつたってスバシコクおりて来る。
つけて
P.D

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
15
続き
ヒルダの両の入る
あたりで糸を軸
にしてくるりとまわっ
てみせ（チロは男性なり）
ヒルダのヒザの上に
チョンとのる.
P.D
「そしてあたしの
可愛いお友達
チロ」
5.0
16
ヒルダ，再び上みて
いて（OFF）からおりて
来る人人の動きを眼で
追う
人人，上からFr.inブラン
コのはしにとまってホ
ルスをにらむ（その内
にチロもヒザからブラ
ンコのはしにとびうつる）
「そしてあたしの
可愛いお友達
人人」
17
ブランコ，スッととめ
てややゆるやかにホ
ルスの方へ顔をむけて
「そしてあたしの名
はヒルダ」
UP→
（ミツメガオーシーンとす
るかんじ）
「陽気な唄をうた
うヒルダ」
とほほえんで竪琴
に向う（楽しげに）
13.0
ホルス反応
(2.0)
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
18
ゆるやかにT-U.
T-U
「リリロロ」
ホルスにっこりみつめて
「リリロロ
リリリリロロ-ロ」
空見上げて
「とおりそらの」
9.0
19
ヒルダの見た眼から
(リソ)の朝焼けの
美しい空.
よりT-B
T-B
舞台的
ブランコの横木
からとび立って支柱
のテッペンへ
「くずむゆうひに
だれをよぶことり
いつもひとり」
8.0
20
コロ,背中で杭上に
Fr.in みとめて左へ
Fr.out
「いつもひとり
リリロロ
リリロロ
リリリリロローロ」
9.0
はじめ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
21
ニッコリ
「つばさきられて
あめにうたれて
なきなきうたう→」
8.0
ブランコゆれる
22
「→う
いつもひとり
いつもひと→
6.0
23
「→り
りりロロ
りりロロ」
ズーム
6.0
24
「りりりりロ
ロ−ロ−」
(6.0)
7.0
(59.0)

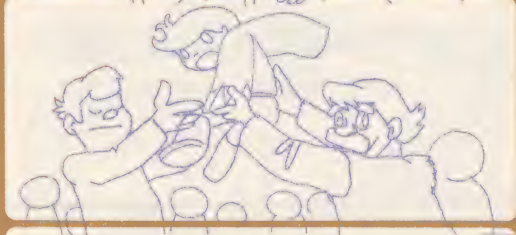
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
36
25
ヒルダ、ニッコリと
ホルスを見上げている
(ヒルダ足まで入れる)
3.5
26
同
ヒルダ、ふと眼をふせる。
「本当は→」
とホルス 静かに前へ
3.5
27
フカン
(ブランコ、ふとと まる)
(OFF)
「→きみも淋しいんだね」
ホルス、Fr.inしながら
「ぼくが一人ぼっちだったときみたいに」
ヒルダ、ホルスをみて
(フシギそうなカオ)
「あなたも?」
8.0
28
そのややしめった感じをふりきるように笑いだすA.C
「じゃ、あたしたち兄妹ね ヌヌ子よ(熱心さ)
>次第に自分の考えの中に入っていく。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
28 続き
夢みがちなカオで
彼方をむき
「きっとそうよ、
双子だったのよ、
フフフ‥‥」
25
29
ホルス ドキドキ
前へ出て、
「おいで、
ぼくらの村へ行こう、きっとみんな
悦んで→」
30
カット頭 ヒルダは
28と同じ感じ
真顔となり、ホルスを
みつめ「え?」とブラ
ンコとめる
「→きみを迎えて
くれるよ」
「え?」
「そしてきみの唄
をうたってきか、
せるんだ、
その竪琴で」
ヒルダ、ブランコから
すっとおりて心から
(真直ぐ前上をみて)
「行ってみたい」
ホルスの方ゆるやか
に向いて

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
30
続き
(ケンキョに)
「もし住まわせてくれるなら」
ピョンと前へとんで琴抱きしめ、
「そして思いっきりうたってみたい!」
12.5
31
トト、バタバタととびたち、まいおりる。
右からコロ来る。
(3.5)
32
トト、ブランコにとまって、
「そうとも、ヒルダの唄は世界一さ」
「でもちょっぴりかなしそう」
トト、右下をキッとみる。
(6.0)

S
C
33
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
うなるコロ（トトの足なめ）
P.U
ホルスニコニコ
「行こう！」
右へFr.out
(6.0)
S37-C1（船の上（フカン）ヒルダ，ホルス走り去る，F.O.
が記録上有り
絵コンテにはなし

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
41	1			酒飲んでいた村長、杯をガチンと置いて	「なに、ホルスが女の子を？」	3.0	
	2		A.C	椅子をガガッとひいて立上るA.C と左へ	「そんな勝手な真似はさせん、わしの倉をこわさせ→」	5.0	
	3			とやや右奥から出て、右へふりむき、セリフ、イライラ、向き直ってアゴを手でひねくりまわす、ドラーゴ中腰のまま右へまわって村長に寄る	「→たのも、あいつの差し金なんだ！」 「そうですとも、物事ははじめが、かんじんです村長は村長。」		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
3 続き
4
5
(10,0)
そしてそのすぐ下はわたし」
音楽開始
ふりかえる二人、
窓にゆるやかに
T.U
T.U
窓から顔を出して外を眺める二人
泉の木に坐って唄うヒルダ、
T.U
数人の村人たち、
(特に洗濯?米をとぐ?女たち)
前奏開始
むかしむかし
かみさまがいいました

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
41
6
T.U
たーー
7
ヒルダの唇りから
夕焼空にP.U
おやすみ、
P.U
みんなーー
(O.L)
8
空からP.D
大移動マルチプレーン効果フルに発揮して、村の中に流れるヒルダの唄、聞き惚れる人々をみせる
やさしいわたし

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
41	8 続き					のこどもたちよー（バラン）むかしむかし
	9					（バラン）かわうそがいりました

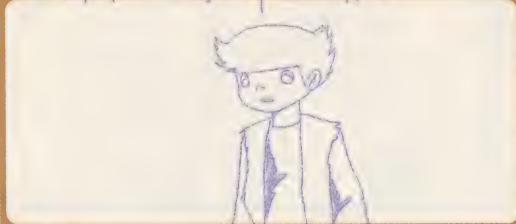
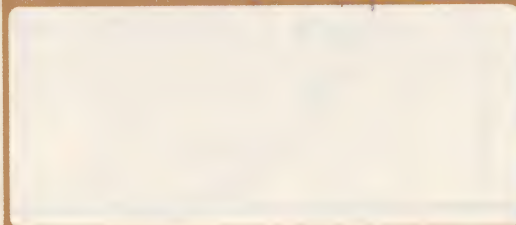
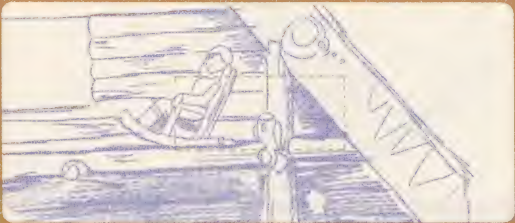
ゆっくりひっぱり

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
4	70			P.U 人がずっと増えている。		おねがいかみさまー　くろくまのうでにてつぐさ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
41
11
11 1/2
12
ややフカンメに
「きれいな声だ」
T-U
「こまりもんですな」
次のフレーズがはじまるので、ねをさっとドラーゴを制する
11
おやすみかわうそよ
くろくまのうでは
竪琴をさしあげるにつれて P.U T-U
P-U
T-U
もうはねた
(O-L)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
41
42
(O.L)
泉のつかこがO.Lで
竪琴にダブリ.
竪琴がシルエットにな
るにつれて泉の中に
村の全景が入って
来る.
←PAN
ポトム.しゃがんで
土を掘きはじめる
(つけてP.U)
ポトム.気付いて立上る
「みんな、どうしたの?
どこへ行くの!」
P.U

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
42
2続き
トナリの人はせい上って左へFr.out.
右奥に来た丸太かついだん、丸太をほおり出し、塀をポユとと んで同じく左へFr.out
ガランとしてる様をいれたい
(首のそげる)
10.0
おねがいかみさま——
3
a.c
2.5
4
泉の木が4うとみえていて、たおいているんa
去っていく男。
3.0
かわうそがこざかな
5
ポトム、立上って怪然と見送っている
左からボルドン入ってしばし一緒に見送っているがフンゼーと丸太をほうりだす。
あらします—

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
42
5
続き
6
ポトム ふりむいて
「ボルド」
「やめたよ, 俺はもう,
ヒルダが唄い出すと, みんなすぐ行っちまうじゃないか」
(ポトム, カット尻ではっきりボルドの方へ向き直る)
14.0
二人っきり,
ガラン.
「あんたと二人っきりで何が出来るんだ」
ボルド, 云い捨てて
左やや後向きに去る.
見送るポトム.
シャベルふりあげて
と地面に叩きつける.
「クソッ!」
(O.L)
↑奥に村人の群を入れて,
堀を, 彼らと二人とをへだてているミゾの如くみせる構図をとる.
ボルド, そのむこう側へ渡っていく
おやすみ くまたちよ―― かわうそたちはもう ひにくべた――

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
43
1
(O.L)
(カット頭で↘こういう動き)
B.C.U より T.B
勝ち誇ったような輝くばかりに美しく明るいヒルダ
T.B
ふりあおぐかんじ
2
T.U
3
ウサギ追うフレップのみが動く
たー
(バラン)むかしむかし
(バラン)
かみさまがいいました
たー
おやすみ

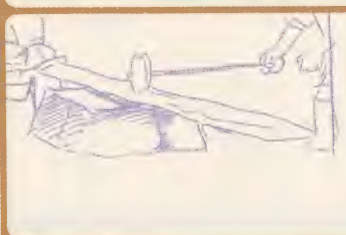
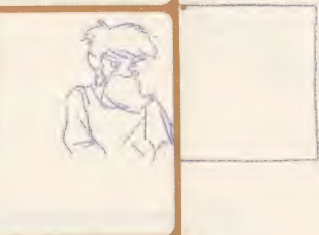
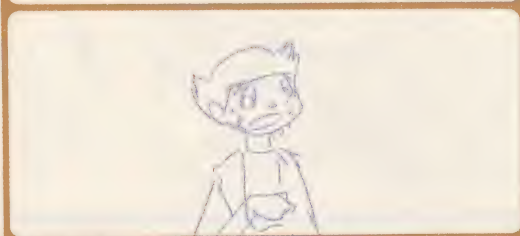
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
43
4
5
6
7
PAN →
T.B
フレップ、コロにのって来る。
コロ、とまってしまうので
フレップ気付き、
とびおりて群衆の
中へ入る。
フレップ前列に出て来る。
トースイ
終ってもみじろぎもしないみんな。
S43の唄の部分
(35.5)
このカット尻に
1 sec.
フレップ、一歩出て、
「ねえねえ、
毎日同じなし
うたばかり唄わないで→」
40
メイモクして、ひたりきっていた村長、ハッとふりむいて
左へさっととび出す。
Fr. out
「→もっと面白い
唄、うたってよ」
3.5
みんなー
やさしい

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
43
8
村長Fr. in
フレップつかんで
リレー(つけてP.U)
(気持はすでにヒルダの方へ)
PAN UP
村長放して
たちまち右へFr. out
3.0
9
「唄うんだ　おうたいヒルダ」
「そうだ。いい手がある。
あの女の子を利用するんだ」
「そうそう。あんたはヒルダを利用する。自分で自分を滅ぼすためにね」
ととびたってヒルダのところへ
「ええ、唄います。いくらでも」
⑤(カメラ前のドラーゴはずす)
24.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
44
1
（火消えている）
ふてくさってホルスの
ベッドにとびのり
ごろりとねころぶポトム
（T.B一カット頭何かわ
からない感じにするため）
「あーあ，もう何もする気がなくなっちまったよ，ヒルダ，ヒルダ村中がもちっきりだ，誰も何きゃしない」
（とじいさんの方向く）
「ホルスはやっとるぞ」
ポトム，次カットのポーズへ
a・c
13.0
2
右手おろし，地面を
枝でひっかきながら
「いくらホルスだって，ホルス一人じゃどうにもなりゃしないんだ」
「お前がいるじゃないか」
ポトム，ガンコみつめて，足出し，
ベッドからおりながら，
「誰も村のこと→」
7.0
3
歩み寄りながら
「なんか考えてやしないんだ，これじゃ，この前みたいに悪魔が攻めて来たら……」
「（仕事から目はなさず）そうかな，そういう→」

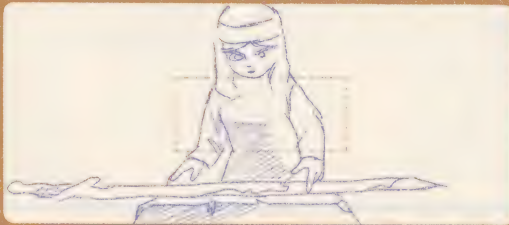
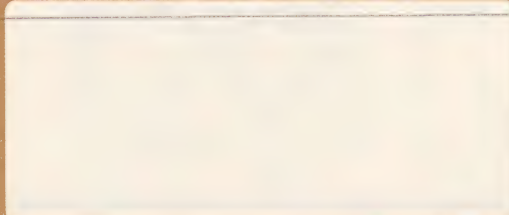
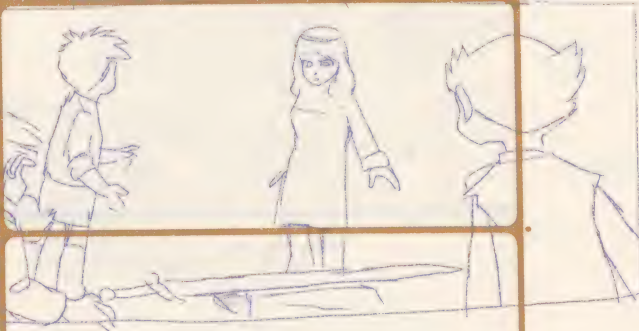
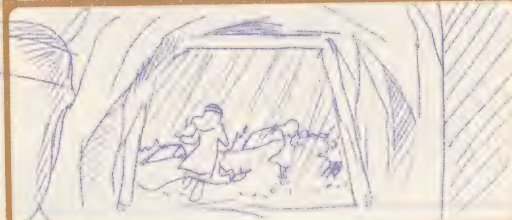
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
44	4			カオあげてポルにみつめて 「→お前さんだって、たった一人の ヒルダに負けてるんじゃない→」	3.5	
	5			「のか」 「え？」		
					2,0	

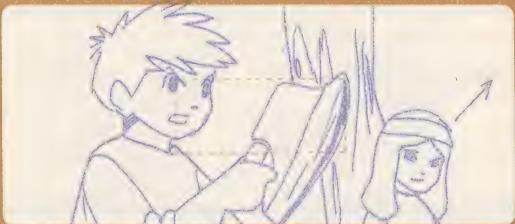
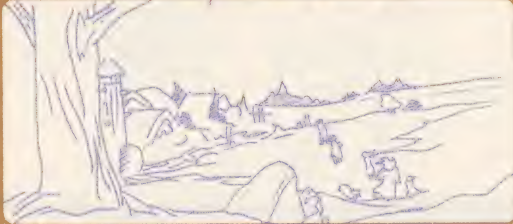
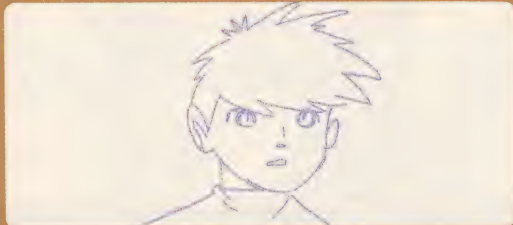
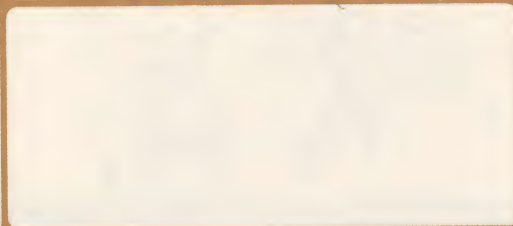
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
95
1
(ややどんより)
T.U
4.0
2
「お帰りなさい、
もう柵を作るの
はやめたの？」
(一部次へ)
5.0
a.c
3
ポトム、チラとヒルダ
の方みるが、そのまゝ
かがんで下へ入る
a.c
3.0
4
まるで無邪気にゆり
椅子ゆするヒルダ
(カット尻↑動き)
ゆれている

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
46
1
止メあって，
ひきぬきでA.C
2.0
a.c
2
前景のみ ごくゆっくり右へ動かす，
4.0
a.c
3
なにげなくみる
3.0
4
すばやく左へ
1.5

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
46
5
「ホルス!」(カット頭でバラッと
墜落してしまう)
「?」(と向く)
「又あの狼が…」
「なに!」
ホルスに急速にT.U
5.5
48
1
後向きからくるっと振向いて
バタバタッととびたつ
1.5
2
どんより空(雨降りそう)
トト、バタバタッと奥からドラーゴの家の前をまわって村長家のベランダの方へ向う。
ホルス タタタッと走ってくる。
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
48
3
4
3.5
3.5
ホルス Fr in まわりこんで
「ポトム！」
ホルス、タタタと階段をかけあがる。
その時下からポトム顔をだす。
ホルス、気付いてとびおりる
（あとも全てこのワンショットでやるもす。その場合P.ULにセルダに）

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
48
5
オルス、とび おりる
ポトム、出て来る
(3.5)
「あの剣を鍛えるんだ、手伝ってくれるね」
「え？」
ヒルダ思わずゆり椅子をとめ、身を起す
「森でみつけたんだ」
「ええ、ようし！」
(8.0)
二人、右へ去る
ヒルダ、緊張してみやる
雨ポツン、ポツンはじまり
13.0

S46. S47 S48シーンはなし

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
47	1	(参考)	T.Bしながら P.D a.c	かげよりP.D ホルス、ポトム、槌をうっている。 太陽の剣きたえる三人 ポトム、痛んでいる。 (モンタージュ必要)	10.6	

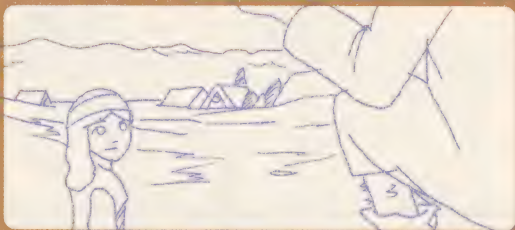
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
49
2
a.c
ホルス、身起して 汗をふき（疲れている）ウントコと槌ふりあげてうちおろす。
3.5
3
a.c
太陽の剣（変化なし）
うちおろされる槌
P.U
ガンコも汗だく、疲れている
ふとポトム（左上）見上げる。
4.0
4
荒い息使い（疲れ切っている）
最後の力をふりしぼって槌をふりあげるが、ヨロケて左へ倒れかかる。
（再考すべき＝ポトム、自ら槌を投げだすようにする）
4.5
a.c

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
49
8
手をのべる、
触れたとたん、
電気に触れた如く
はじかれる。
4.0
a.c
9
のけぞるヒルダの顔
(顔色変る)
1.0
a.c
10
ギョッとみる三人、
ホルス
「ヒルダ…!」
4.0
a.c

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
49
11
ヒルダ、はっと眼を開いて右後へ立上り (a.c)
12
a.c
2.5
ヒルダ、剣をみつめたまま後退
「…いいえ、なんでもないの」
さっと逃れるように右奥へ。
5.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
49	13			ヒルダ、雨の中を走り去る。追うチロ トトはとび立って彼方へ（くっきりと印象づける必要あり） 穴の入口へホリス出て来る。	7.0	

S50-C1〜S50-C5 は [illegible]

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
50	1			空やや明るみあり (雲の裂け目) ポツリポツリの雨 クレーンダウン(T.B) のぞきこむ感じで	「大丈夫?」		
			T.B (クレーンダウン	4ラと4ロに気持をやって	「ええ、そう…」 「でもなぜ?」		
			←(横がオ?)	4ロ、スルスルッと木をつたって			
	2		O.C	4ロ、ヒルダのひざの上に立ち	「疲れてるんだよ。いつもいつもヒルダはだまされているだけなんだ。 あ、ホルス」	14.0	
				とピョンととびおりる (ヒルダ、サッと身をかたくする) ホルス、崖をのぼって来る。			
			やや PAN ←				

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
50
2
続き
立上り。
「どうしたの？苦しそうだったけど」
11.0
3
a.c
ヒルダ、眼をそむけ
「苦しくなんかないわ」
「そう、ならいいんだ」
と坐る。
（動きにつけてT.B）
T-B
斧をとりだす。
「あの剣はぼくらにはムリだった、でもぼくにはこの斧がある。」
ヒルダ ふせていた眼をちらとあげてそちらを気にする。
ホルス、斧をみつめながらセリフ続ける。
a.c
11.0

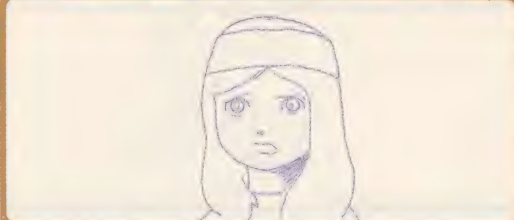
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
50
4
5
a.C
セリフの間にヒルダにT.U
ヒルダ、ホルスをみつめているが、サッと身をひねって立上る(動作素速く)
「お父さんのこの斧で、きみやぼくらの村を押し潰した悪魔をきっとイトしてやる」(熱がこもる)
5.5
下からヒルダ立って
「ムダよ、悪魔になんか勝てやしないわ」(キツイが泣きそう)
ホルス おどろいて立上る
ヒルダ、すっとふりむいて
「その斧でも、あの剣でも!」
くるりとまわって右へ走って Fr.out
ホルス、一、二歩出て追い

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
50
5
続き
T.U
カメラもT.U
「ヒルダ…」
3
6
風のように走り去るヒルダ
3.
7
ホルスの正面
3.

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
51
1
クレーンダウン
ホルスの思い入れを
拒むように(のみこむ
ように)ぽっかりとあ
いた空洞
カメラ前から吹雪様の
ものが吸い込まれて
いく
氷の城が前景を通
して断片的に遠中近
景に姿をみせる。
P.Dを加味してグル
ンクルよと人さと
らえてFix
(セリフ4Hから)
「太陽の剣だと
ヒルダにそんな
ものおそれるなと
云え
オレの妹だとい
うことを忘れたの
かと」
「はい、その通りで
ございますグル
ンクル様」
「そしてヒルダに云
うのだ一気にホル
スを追い落せと
その時はこのオレ
の剣が……」
と長剣をスラリと抜き
放ちみつめる(トト一瞬
逃げ腰になる)
キラキラッと光ってそれ
が反射全画面を光が走る
25.0

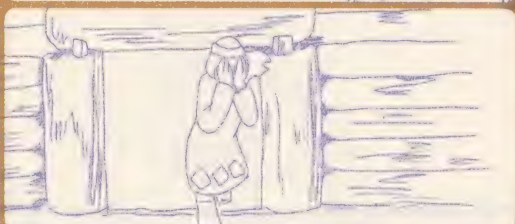
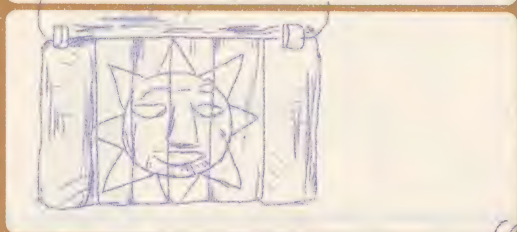
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
52	1			雨がやんで雲のキレメから光が条になってさしこんでいる。ドラーゴ、屋根直しからふと右下みてニヤリ、立上る拍子によろけ、ブザマにヤネをすべり落ちる。		4.0	
	2		a.c	ドラーゴ、すべってとまる。ヒルダ帰って来る。ドラーゴ、ヒルダに。ヒルダ、セリフの途中気付いて立止り、ドラーゴ見上げるがすぐまた無視してそのまま行きすぎようとする。	「お帰り、どうかね、この村は気に入ったかね？」	6.0	
	3		a.c やや PAN.D ↙ a.c	ドラーゴあわてて屋根からベランダにおりて、その端に立ち、	「ところであんたに相談なんだが、どうかね、この村のために一つあたしと →」	5.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
52
4
ヒルダ歩いて来て、
「→骨折ってもらえんだろうか？」
「村のために、あなたと？……」
《村のために、　あなたと》
（一寸考える — 止まる — チラと見やる。
そして、爆発的に笑いだし、再び歩きはじめる。
（笑い — 次カットへ）
7.5
O.L（歩きだし）
5
ドラーゴ、あわてて先まわりしながら（カット頭からもりつではない）
イドー
「いや、笑いごとじゃない、本気なんだ、村長は年がいきすぎ、ホルムは若すぎる」
最後の方、やや立止っている。
8.0
O.L
6
ヒルダ、通過しながらふりかえり、
「（ぶっきらぼうに）ホルスがいるわ」
と云いすてて、またスタスタと行きかける
ドラーゴ「ウウッ」と唸って更に右へ出ていく。
2.5
O.L
7
ヒルダ、右よりFr.in
左のなにか（女のざわめき）に気をとられて立止る。
ドラーゴ、トトトッと一番端まで来て無恰好に坐る。
「あいつは危険だ、だからやはりこのあたくが統率せねばならんということになる→」
やや P.U

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
52
7
続き
「→その時あんたの唄が必要→」
8.5
8
a.a
ヒルダ、ふりむいてみる。
再び女のなごやかな笑い声、
ヒルダ、再びその方を見る。
「→になる」
1.5
9
a.c
「全てがわたしに服従するように、あんたに唄を唄ってもらいたいのだ。（自分の計画に酔った仕ぐさ）」
「眠ったように何もかも忘れさせてしまう→
（竪琴をひく仕種）」
8.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
52
10
ドラーゴはヒルダをみつめてはいない。再びざわめき、
ヒルダにT.U
ヒルダ、ドラーゴの方を向く。瞳が…ラキラしている。
「→あの唄だ（…の仕種）」
「（挑戦的に）いい わ、うたってあげる。あなたのために（と微笑…一杯）…フフフ。ハハハハー」
T.U
10.5
11
と笑いだしながら歩みだす。そのA.Cで
左からマウニ走って来て、
「ヒルダ、とってもいいものみせてあげる」
8.0
12
気をもたせるようにすましてニッコリする可愛いマウニ。
2.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
53	1			真向フカン 右からサアッと光がさしこんで浮びあがるピリアの花嫁衣装	4.0	
	2			ピリア,カメラ右ギリギリ(ヒルダに)可憐に首かしげ,ニコッと挨拶する(初々しさ) 他の女たちもニッコリ	2.5	
	3			じっとみつめるヒルダ 感嘆.	2.5	
	4		2.C	(オソルオソル的表現) 感嘆しつつ一.二歩出るヒルダ, ピリアは,初々しいはれがましさ,可憐な身のこなしで,ヒルダの方へ向く.(台の上) チャハル達 手伝う	4.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
53
5
細かく刺繍された
美しい裾模様から
P.U
T-B
P-U
仕上縫いアップリ
ケ止め等に精出す
チャハル達
ピリア 輝くばかり
の初々しさ.
8.0
6
凝視するヒルダ
(アングルは再検討)
「ねえ気に入った?
着てみたい? ヒ
ルダも」
マバタキひとつしな
いヒルダ
6.5

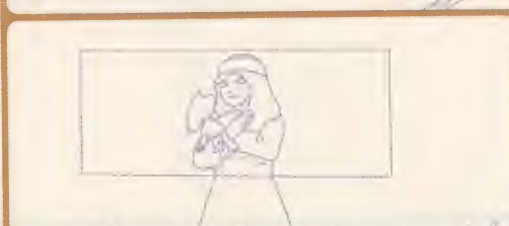
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
53
7
チャハル、身を起しながら（花と魚のアップリケをとったアクション）
「さあ、
ヒルダに寄りながら
「あなたもピルアのために一針さしてあげ」
と花と魚をさし出す。
Follow
4.5
A.C
8
さし出される花と魚のアップリケ。
針と糸がついている。
2.5
A.C
9
ヒルダは見とれているのでチャハルは手に押しつけるような仕種
ヒルダは放心状態でとるともなしに取る

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
9 続き
T.U Follow
チャハル ヒルダの気持を自分なりに察して肩に手をやり
とやさしく語りかけ、ヒルダを誘いながら(ヒルダ動くとも)動く)
「もうすぐさ、ヒルダだって今夜のピリアのようになるのは」
「その時はみんなで縫い取りしてあげる。ねえみんな」(とふりかえる)
10.0
10
女A
カット頭より、ヒルダすうっと手前に Fr.in
女A「ほんと、ヒルダならピリアに負けないほどキレイなお嫁さんになるよ、きっと」(一部次へ)
5.0
11
若い女、ピリアの裾から頭をつき出して、
「相手はだあれ?」(一部次へ)
1.5
12
ヒルダ放心状態
「お婿さんはホルスさ」
ハッと我にかえる。
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
13
思わずにぎりしめる手
針みささるように
1.0
14
「あイタッ」
と体ひねって指を
口にもっていく
2.0
15
女B
やや左目線
笑う女達 ピリアも
おくれて笑ってしまう
ドッシリした女B
「おやおや 針も使えないんじゃお嫁にはいけないね」
(一部次へ)
5.5
16
cut
ポジションも
14と同ポーズ
(13と同ポジ)
ヒルダ、キッと眼を戻す
T.B
「でも無理もないよ、はじめてなんだもの」
「さ、こうやるのよ」
手をさしのべて
ヒルダ、サッと身をひく
7.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
17
2.C
(もう一寸ひいて)
頭にやや向(白)
「なにになるの、
そんな着物が」
ムゥハル
「え?」
5.5
18
一瞬あっけにとられるみんな.(ざわめきが醒める)
1.5
19
殆ど泣きだしそうな顔で
「ムダよ.
いくら飾ったって,
そんなもの火をつければ燃えてしまうわ,
ただの灰よ.!」
7.0
20
a.c
と,こらえきれず眼をそむける
「トルダ…」
ヒルダ,涙みせまいとするようにくるりと身をひるがえす.
2.5

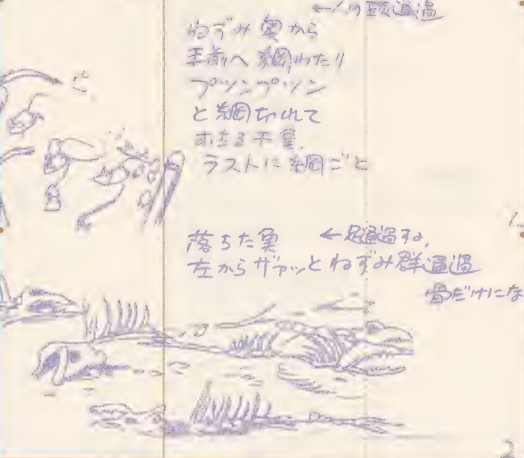
S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
21
その前へさっと出現
する太陽神のカオ。
実は花的太陽を大
胆にデザインした
肩かけ。
(道ふさぐ感じ)
1.5
22
と反射的に身を
守る。
「あっ!」
1.0
23
マウニがさっとその
肩かけをヒルダに
かける。
美しい
3.0

S
C
画 面
キャメラワーク其の他
内 容
TIME
諸指定
24
《あらいいわ》という感じの可愛いマウニ.
1.5
25
肩かけの太陽神よりかなり速いP.U
ヒルダ 全く悲しげな表情.
(清楚な姿)
P.U
が、一瞬さっとそれを払いのける.
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
26
「あっ！」
1.0
27
奥からさっとふりむいて、
「刺繍なんか出来なくたって、もっとあたしには出来ることがある！」
と云いすてて入口よりとび出していく。
(後半顔を手で覆って)
4.5
28
入口より顔覆ってとびだして来るヒルダ。

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
28 続き				カメラ前へ走ると同時に、ヒルダを遮断するが如く入口の扉がバタンと手前に閉まる。		
			(O.L)	あざ笑うような、が野放図な健康さで笑う太陽神の顔。 それが現実の夕日となって…婚礼へ。	5.0	

S54シーンは全てなし

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
55	1		Follow ←	足速やに帰ってくるホルスとコロ。沈み夕日。 「間に合わなりな、結婚式には」 「銀色狼は村人そこなっちまったしご馳走には→」	4.0	
	2		Follow ←		4.0	
	3		Follow	アオリ。 (OFF)「→ありつけそうになりし。ツイてなりよ」 ホルス、コロの方へふりむきかけて(“まあそうくさるなよ„という感じ) はっと気付く。「あっ」	4.0	

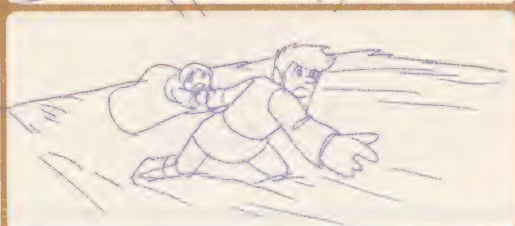
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
55
4
PAN
O.C
樹間の銀狼。
ホルス、斧を抜きながら追って Fr.in(左前より)
銀狼チラチラ木の間縫ってつつじの中へ、ホルス走りながら斧ふりあげ
3.0
5
投げつける。
1.0
6
つつじの頭をチャッ！
とかすめて幹につきささる斧。銀狼は一瞬遅れる
(尻に斧止メやや)
1.0
7

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
55	7 続き		PAN → (T.U)	ホルス、カメラ前(はじめ右へ)へ駆けてきて見送るかんじ。コロ、クロスするようにホルスの後を追って右へカメラPANしてコロにつける。 幹には斧がなくて生々しい傷あとのみ。 「ホルス!(ふりむいて)斧がきえちまってるよ」(一部次カットへ)	7.0	
	8			えっとふりむくホルス	1.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
56
1
アオリ.
斧
P.U
"命の珠"を手にして,正面見据えてるヒルダ"
"命の珠"をしばし見つめ
決意して顔をあげる(同時に命の珠をはなし,手をおろす)
9.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
56
2
真正面ヒルダ
ゆるやかに両腕をあげ忍術のかまえ。
(美しい型)
手前の草が風もないのに
サワサワと鳴り、ゆらめく。
しばしあって、ズウッとP.D
P.D
ねずみの群!!
9.0
3
草原にひとりたつヒルダ
ねずみの波は村へとおしよせる(音もなく)
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
「キャーッ」
右下から Fr. in の若い女
1.0
カメラ前の踊っていた人々ふりむき
奥から逃げて来る人へ
追うねずみ
ギョッと尻ごみ
パッと左へ逃げる
1.5
3.0
坂を逃げる下半身
通過していくねずみ
(落ちている結婚式の花束)
1.5
カメラ前から奥へ
逃げこむ人々
塀にのぼるのも居る
後から坂のぼって
追うネズミ
左の戸口から顔を
出す男, あわてて
バタン!と扉閉める

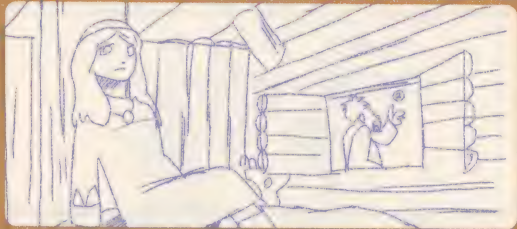
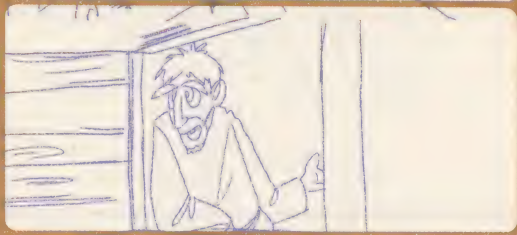
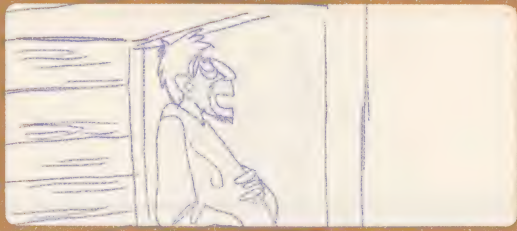
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
4
続き
棒もろとも倒れかかる。
3.0
5
フカン 四つ辻的な
とこ3。
上から逃げて来る
人々、三方に散る。
が、上、右、下いづれ
からもねずみが来る。
ので左へひっかえし
て逃げる。追うねずみ
4.0
6
P.D
立体交差的なとこ3
こぼれおちるねずみ
5.0

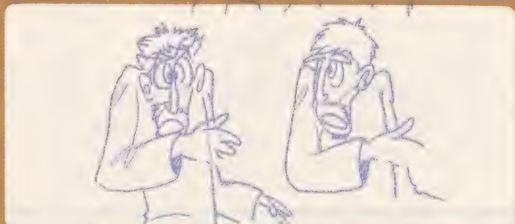
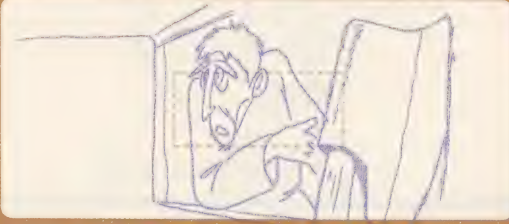
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
577
PAN PAN
7.0
←〃の頭通過
8
ねずみ魚から
手前へ綱わたり
プツンプツン
と綱切れて
おちる干魚.
ラストに綱ごと
1.5
9
落ちた魚 ←足通過する.
左からザァッとねずみ群通過
骨だけになる魚.
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
10
P.U
ホウキでねずみを
はらうポトム
棒でたたく村人たち
カメラ前を二三人の人が右から左へ
通過
P.U
バルコニイでふるえる村人達,
登って来るねずみ蹴とばす男,
6.0
11
はっとホウキをみるポトム,
ボロボロ,
ねずみ一匹
またたくまに柄の残り
をかじりつくす(根元まで)
ポトム ギョッ
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
12
タイマツふりまわすボルドのあおり。火はカメラ前下大きく通過
奥でふるえている女たち
(カット頭火一杯)
2.0
13
タイマツふりまわすボルドたち、ねずみの流れをそらしている
後にかたまっている女子供たから逃げてくる女子供
逃げてきながらネズミの流れをそらそうとする男三人.
屋根に登っている少年たち、
皆を先導するように叫んでいる
3.5
14
屋根をのぼる男女,子供,
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
15
坂をまっないで
逃げてくるんタルサン
とピリア。ねずみ
追いこすように右へ坂下る
ルサンたち左へ、はずみ
で、ねずみの群の上
へおちる肩かけ。
3,0
16
あっと、ふりむくピリア
(Fr.inしながら)
左へひっぱられて
1.5
17
ねずみの群の上を流れていく
肩かけ
1.5
18
屋根をかけのぼる
ルサンとピリア。(寄りで)
Fr.in通過。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
18
続き
3.0
19
登っていくルサンとピリア
2.5
20
のぼって来るルサンとピリア

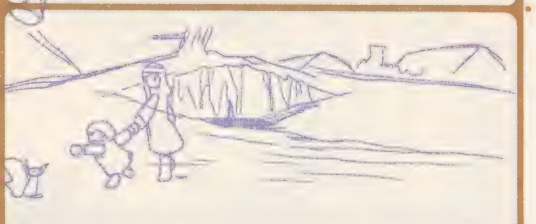
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
20
続き
ルサン登って来て
ふりむいてピリア
の方へ（手をぐっと
ひっぱる感じでル
サンの腕は曲る）
3.0
21
ピリアの足元
衣裳の裾に足を
とられて滑る。
2.0
22
"あっ!,,と滑りお
ちるピリア
ひっぱられたルサ
ンの手がFn.in.して、ピリアの手
すっぽぬける。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
22
続き
23
24
1.0
②
①
不安定になったまま
わっと前へ手のばす
ルサン
「ピリア！」
1.0
ピリア 手前から
滑りおちて，
ふわっとひろがる
衣裳．
2.0

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
58
PAN
PAN

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
58
1
(0.2)
もっとラカンに
ボロボロの裾より
P.U「ピリア…」
ピリア、うっすらと眼を開き、ルサンを認めてほほえむ。（幸福感は何者によっても滅ぼされない）
「いいの、大丈夫よルサン、あたしを新しいあたし達の家へつれてって」
と腕さしのべる。うなずくルサン
18.0
2
ヨコガオ的に
ヒルダの表情が変り、やや悲しげに伏し眼となる。それに追い討ちをかけるように
「こんなことをして ヒルダは気が済むの？」（ヒルダ、キッとなる）
5.0
3
ルサン、ピリアを抱きあげて右へ出ていく。ついていく破れた肩かけ持ったピリアの母、
ホルス 左より走って来ておどろき一、二歩出て見送る、ふりむいて
「一体どうしたんだ？」
「鼡の大群が押し寄せたんだ」
13.0

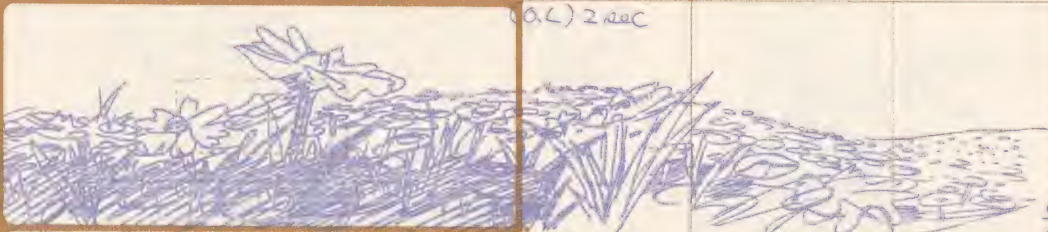
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
58	4			「ねずみ？」と体ごとポトムに向く。 「そうか、やっぱりあいつの仕業なんだ　あの銀色狼の」と思いつめる。	7.0	
				8 ヒルダのセリフ　キッと左（ピリアルが見送っていた視線）から正面へ。	1.0	
	5→6			「狼？」といって階段ストンと降り、真直ぐホルスに寄りながら（ゆっくり）セリフ（ポトムやや右へ向く） 人々注目する。 「（トンと降り時）でも変ね　あなただけがそんな狼を見たり、お化けカマスをたった一人で退治したと云ってみたり、村中の人全部がこんな怖い思いをしてるのに　あなただけは何も知らなかったり、、、ハったり→」	15.0	

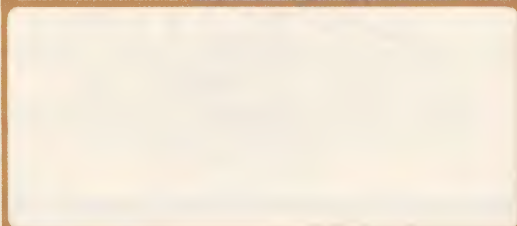
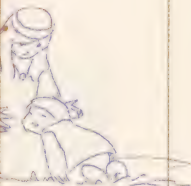
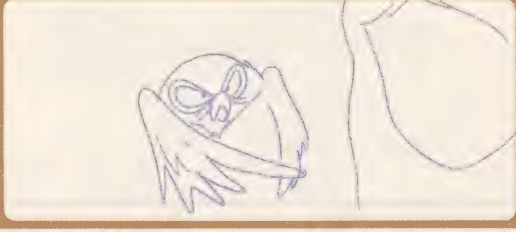
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
58
7
「なぜ？」
「？」
2.5
8
「あたしの村にも一人いたわ
（と村長の方向くかんじ）そして
悪魔が攻めて来た時（以上の間
にホルスに眼居して，みすえながら）
その人は居なかった」
5.0
9
「なぜかしら？」
ヒルダ，くるりと背を向けると右
へFr. out
「ヒルダ……」とホルス追って out
ポトムやや出て見送る．（他の人々も）
ドラーゴ 左前にFr. inしながら
「あの子の云う通りです，ホルス
がこの村に現われた頃から
ずっと変なことばかり起っとり
ますぞ」（セリフの間に皆の注目
を集める．ポトムキッとドラーゴを
にらむ）
16.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
57
1
灯からP、D
ヒルダじっとものおもいに沈んでいる。(ドラーゴのセリフなんかきいていない、ぐったりと疲れている)
「そう、あれでいい、あの調子だ。
ホルスはもうすぐ追い出せる
(と外へ向いて――これ又自分の考えだけを追っている)
しかし、うまい
(とヒルダの方へ)
10、0
2
a.c
「→ときにねずみどもがやって来てくれたもんだ。
(右向いて空あおぐように)
かみ→」
4、0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
59
3
「→さまのおめぐみ」
ヒルダ 憎悪の目ざし
(カットイン)
「→さまのおめぐみ」
1.0
4
「だよ」
と一人でうなづいている
左から斧が Fr.in
ドス!と窓扉につき刺さる
ギョッとするドラーゴ
ソーッとヒルダの方みる
3.5
5
cut 3の表情から
すっと首かしげて
コケティッシュなヒルダ
(次カットのセリフをかけて カットの秒数ふやす)
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
59
6
ヒルダの方から斧に眼うつし，指さしながらヒルダの方みて
「これは？ホルスの斧じゃないか……（と斧をみつめるうちに表情がかわり）
そうか……
（と両手ブルブル力入れたままゆっくり斧の方へのばし）
判ったぞ！（とやたらと素速く斧を掴む）
10.0
7
そのドラーゴをみつめるヒルダ
悲しみと憎悪のまじった表情
（アングル正面にすべきか）
1.5
8
ドラーゴ，両手で斧を捧げもってくるり，ヒルダの方むいて，
「ヒルダ，有難う，礼をいうぞ」
（このカットのラスト，あまり左奥へはいかないこと）
5.0

S
C
画 面
キャメラワーク其の他
内 容
TIME
諸指定
59
9
ドラーゴ、くるりと右へまわって右へFr.out していく
嬉しくて眼ギラギラさせている。
じっと見送るヒルダ
3.5
10
じっと見送るヒルダ
疲れ切ってヨロヨロと倒れるように膝をつき（つけてP.D）ベッドの上にうつぶせる 悲しみの表情。
BG O.Lで暗黒にヒルダの顔のみにボーッと照明が当っている感じ
15.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
60
1
(59-10と同カット)
暗黒の中のヒルダ,
音楽開始と同時にBGの
みO.L,
ヒルダ 顔あげてしばし
立上り(つけてP.U)
右へFr.out
(全体に呆けたように
茫然としていて,意志が
感じられない,動作もの
ろりと)
音楽開始(前奏)
6.5
2
輪踊りの子供達
窓によるヒルダ
おひさまが
8.5
3
ウォーウォーどうしよう
で転ぶ.
マウニ,ふと見上げ
てヒルダに気付き
ヒルダみながら右へ
Fr.out 子供達は
マウニ抜きで踊りつ
づけている

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
60
3
続き
(OFFから)「ヒルダ!」
ヒルダ、至極緩慢に右へ向く。
ヒルダの顔呆けたまま。
12.0
4
マウニ、ヒルダに走り寄りながら
「ヒルダ、遊ぼうよ!」
(BGガランとした感じ、そこに
サアッと朝の太陽がさしこんで
いる)
2.5
5
「ねえねえ ヒルダ!」
と手をとって無理やりひっぱって
Fr. out
ヒルダ、意志のないものの様に
ひきづられる。
4.5
間奏
61
1
入口からひっぱられて出て
来る。おりてFr. out.
(体での表情重要!)
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
61 2
ヒルダ、ひっぱられて輪の中へ。手をつながれてしまい、
Follow
踊りだす子供たち
ヒルダと子供たちのコントラスト
6.0
3
奥からコロ、フレップ チロ登場
おひさまがわらったやねのうえ
かえるのはなに
6.5
4
その寄り、ニコニコしながら左へ通過していく(右前みて)
チロ、ピョンととびおりて、ポカンとみる
おなかがぱち
ウォウォウォウォオウォーオ
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
61
5
6
cut
(この絵復活して, 5の
アングル欠にしてcut 6
のアングルであとをやる
のも一案ではないか?)
輪が崩れて
わあっと 左前へ
走って来る. 子供た
ち.
ヒルダ一人ぼんや
り残る.
マウニ, 気付いて立
止り. ヒルダに駆
け戻って 手ひっぱっ
て後を追う.
チロ, ヒルダみて
いるが. 二人が
out する頃一緒
に走りだす.
コロ達先頭に
スキップ的につな
がって起伏をこ
えていく子供達
シンガリをマウニ
ヒルダ, チロ.
(少し大まわりにして
横に広くまるよくみせるため)
2.0
6.5
(O.L)
どうしよう
おひさまがわらった
下

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
62 1
(O.L) 2sec
5.0
63 1
(O.L) 2sec
← イドー(密着マル4)
群生する花々,
4.0
2
ヒルダに花輪編み
を教えるマウニ,
「(ぐれて)違うのよ,こう,判る?」
とヒルダを覗きこむ,
5.0
3
やゝやアオリ,
ポカンと呆けたようなヒルダ
1.5

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
63
4
「ウン、つまんないの---」
ふと思いついて
「ねえ」と前へ
4.0
5
a.c
「ね、ヒルダ、唄ってよ！」
とヒルダの腕をゆする
3.0
6
ゆすられて気付くヒルダ
「え？」
（このカット場合によっては削除、内容をcut5に入れる）
2.0
7
ヒルダの主観
ものすごく可愛いマウニ
「唄ってよ、ヒルダが一番好きなうた」（語尾次カットへ）

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
8
T-U
「ええ……」（口元だけ微笑しようとする）
おもてをあげて
ゆるやかにT-U
マウニの顔きる
ヒルダ，口の中で
つぶやくように唇を
動かす，が
唄えない（洵）
(10,0)
苦しみの表情
かおをそむけ（肩に
埋め）「ダメ……
ご免なさいマウニ，
ヒルダには本当の
うたはうたえないの
……

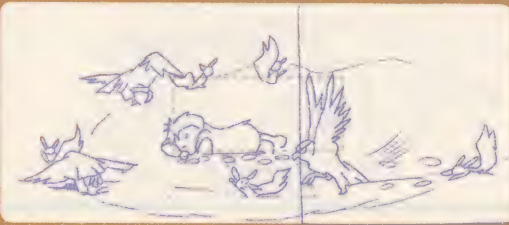
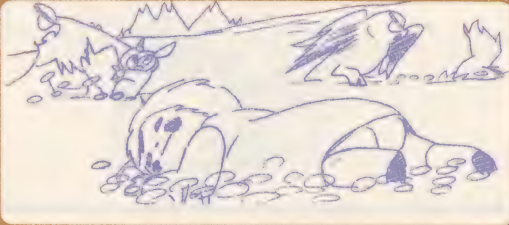
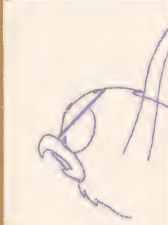
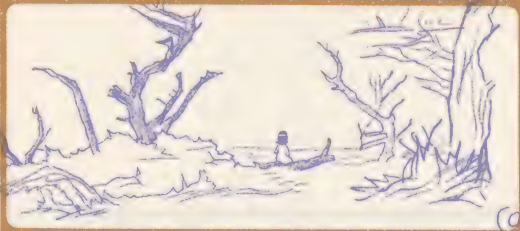
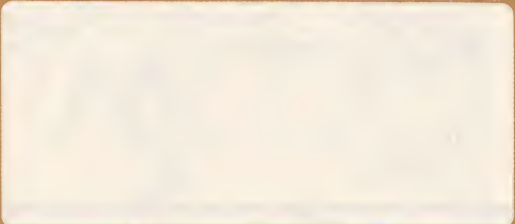
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
8
と、マウニをみる。
息をのむかんじ
P.D
ヒルダの膝で
ねむっているマウニ
無心!!
P.D
23.5
「マウニ…!」
と思わず抱き
しめる。
尻にやや肉
3.5
それを打ち破る
ようにとび来る
バサバサッ!
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
11
トト、舞いおりる。
ヒルダ、身起してみる。
「お見事ですヒルダさま」
2.5
12
「さあ、あの調子で一気に村を」
3.0
13
答えられないヒルダ
やや眼をそむける。
1.5
14
花に体を埋めて、無気味に這いあがってくるようなトト
「グルンワルト様はお待ちかねです。一刻も早くホルスをたおされたいと」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
14
続き
と、バサッと羽根を打ちおろす(大ゲサでないことがかえってコワイ，下まで打ちおろさず途中でぐっと止める)
15
a.C
「フフフフ(とイヤラシクマウニに寄って，羽根でつつかんばかり)このチビ共も，もうすぐもっと深いねむりにおとし→
16
16 ヒルダの寄り，
そむけていた顔はっとなって
「→てやるわり」
a.C
17
ヒルダ，マウニをきっとトトから守るようにして
「いいえ……マウニは助けます(このヒルダが)」
「え?」
「この子だけは」と抱きしめる，
左の花の中からズッとチロが現れて，ヒルダの前へまわり
「マウニだけ助けてどうなるのヒルダ，そんなことじゃごまかせやしないよ，ひとりぼっちのヒルダが※
T.U
※
もうーく生まれるだけさ，悲しくて泣きたいのに，泣けない／ヒルダが生まれるだけさ」
「黙れチロ！」
セリフの間にヒルダにT.U
4.5
8.0
4.0
23.0

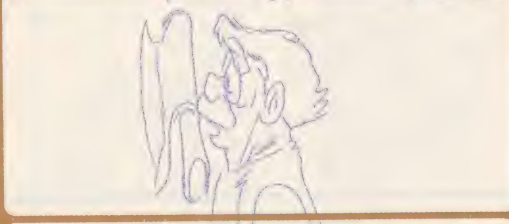
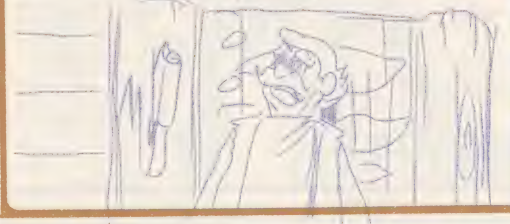
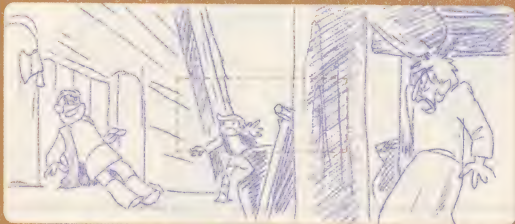
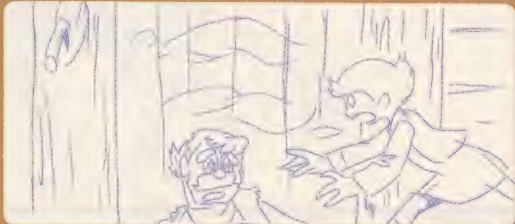
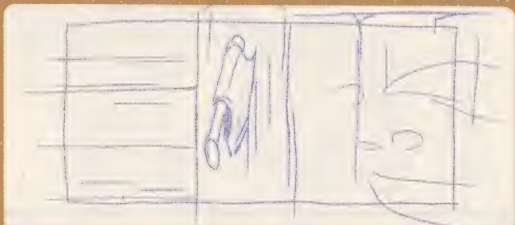
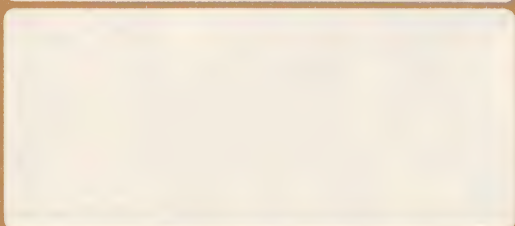
S C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63 1 P
40、ヒルダの表情を
覗きこみながら自
分も泣かんばかり
の説得、
「ヒルダ、なぜみ
んなと一緒に暮
しちゃいけないん
だ！ 花を編ん
だり、刺繍をした
り、ピリアのよう
なお嫁さんになっ
たり」
トト、右下から羽
根だけ左へ通過
して、左から40
おそう感じ、逃げ
340、
「やかましい！」
40と入れ替って
セリフ、
「ヒルダさまには
もっともっと素晴
らしいものがちゃ
あんとその胸に、
と羽根で指さす。
つれてP、D↘
（ヒルダみおろす
感じ）
命の珠

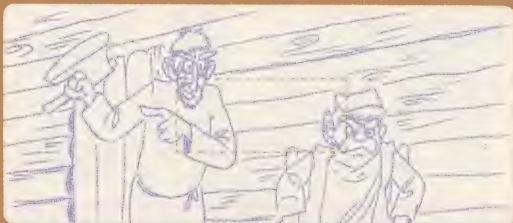
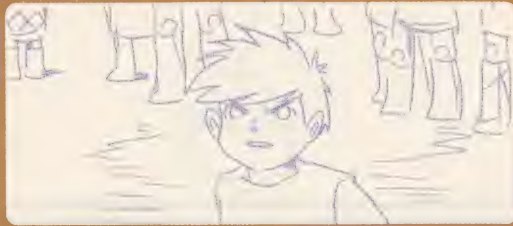
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
18
続き
ヒルダの手、あがって来て命の珠に触れる。
16.0
19
アオリメ、笑いをうかべ
「人間共はいづれ死ぬ、だが→」
2.5
20
フカンメ、
「ヒルダ様は永遠だ、グルンワルト様が下された命の珠が守って下さる」
6.5
チロまわりこんで
「そんなに死ぬのがこわいのかい」
(このカット多分カットして、内容は次カットへ。)

S
C
画　　面
キャメラワーク其の他
内　　容
TIME
諸指定
63
(鏡に向)
「そんなに死ぬのがこわいのかい
マウニやホルスを殺してまでいつまでも生きていたいのかい!」
セリフの間に命の珠から手をさらっとおろし、やや「のる」感じ
P.U
P.U
ヒルダのUP、じっと前をみつめる。
「黙れだまれ!」
PAN
すうっとPANすると、ヒルダの脳裏に浮ぶ映像、ピリアが楽しそうに婚礼衣裳でくるりとまわり、太陽の剣かけが画面一杯になって左へワイプするようにきれると、サン然と光輝く※
※太陽の剣にうたれて奥へはじきとばされるヒルダ。
11-0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
22
すっくと立つヒルダ
下から Fr. in
(逼逼?
a.c)
1.0
23
「いいえ違うわ，
でもあたしは悪魔，
悪魔の妹よ，人間
と斗う以外に(ヒル
ダの)道はないの」
9.5
24
「違うよ，ヒルダは本
当はそう思っちゃいけな
いよ!」
トト，チロを襲う
「ウワァ!」
5.5
(25)
「あたしは悪魔
よ，悪魔の妹よ!」
走りだす
4.0
a.c
25

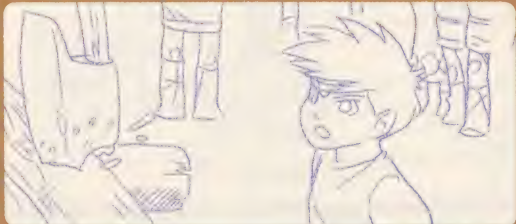
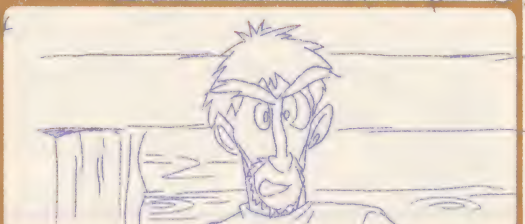
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
63
26
走り去るヒルダ.
2.0
27
トトににらまれながらも ふりむいて叫ぶチロ
「ヒルダ!」
サッとトトの体Fr. in
ふりかぶるチロ
28
トト, 羽根でチロをつつむようにしながら, ジリジリと迫る. 後退りして逃げるチロ.
「くだらんことは喋らんようにとグルンワルト様はおおせられた.
そいつをお前はすぐ忘れる」
「忘れんように教えてやろう!」
と羽根をバッと後へやって襲いかかるトト
チロ, 右へout
Follow
10.0

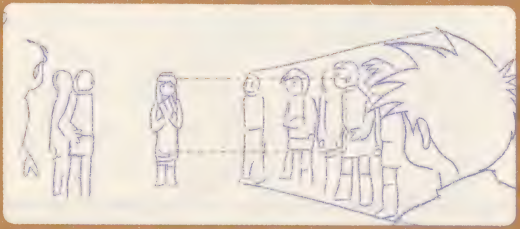
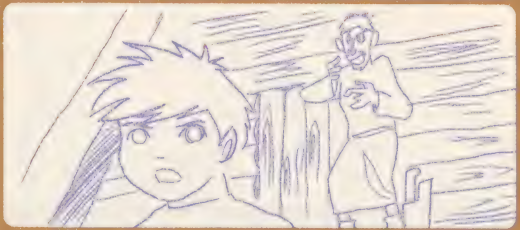
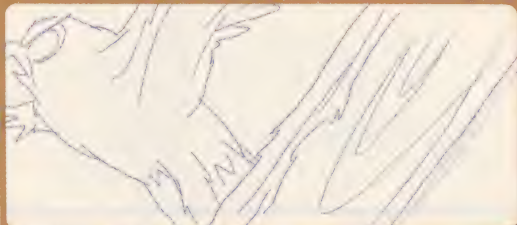
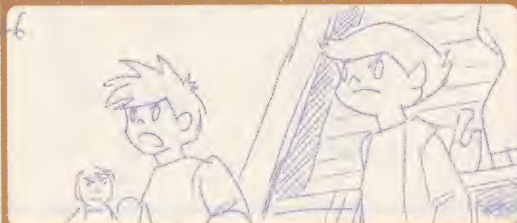
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
63	29			フカン ―チロ、逃げ、それをおそい、激しくつつきまわすトト、つけてPAN、マウニ中心にFix PAN ← 「ご免よ、もう喋りはしないよ!」 マウニのまわりをぐるぐるまわる二匹	7.0	
	30			同上、 マウニの安心しきった寝顔にT.U	5.0	前奏

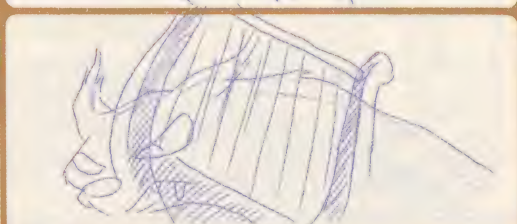
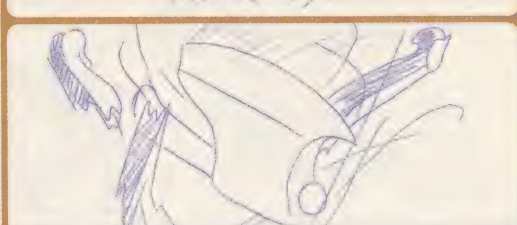
P64-C1～P64-C4（木梢PAN）C-3・C-4 O.L.

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
64	1		P.D (O.L)	「あかねいろ とおいいろ ひとつぼし」		
	2		T.U (O.L) PAN→	（欠番可、内容は前カットへ含める） 「だれかが あたしを よんでいる」		
	3		(O.L)	「おりで はねの ないことり」		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
66
2
(O.L)
3
PAN
「どこへいくの」
唄やめて、じっと地平線をみる。
(唄62 sec)
ヒルダの眼に浮ぶ涙
3 sec
OFF
「どうしてやめたの？」
T-B
ヒルダ、ぎくっとしてふりかえる。
すぐ近くの木によって立っているホルス。
ヒルダ、すぐ眼をそむける。
ホルス、涙に気付き、心配そうに
「どうしたのヒルダ？」
「向うへ行って」
11.0
a.c
ホルス左へ出て a.c
ホルス、左へまわりこむように
ヒルダに寄りながら
「淋しいんだね、ひとりぼっちで」
とたたずむ。
「あんたになんか判らないことよ、さっさと行って！」
と右へ顔をそむける。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
66
4
続き
5
6
ホルス、ヒルダによってしゃがみ
「話してしまうんだよ、苦しいことや、悲しいことは」（一部次カットへ）
11.5
ヒルダ、ふりかえり（泣き嗤い）
「なんで？ いまにあたしがこの手で殺すんだって？」
（一部次カットへ）
カット内でホルス、その語調の激しさにおどろいて、中腰に
（つけてゆるやかにクレーンUP）
6.0
「殺す？」
右へまわりながら
「怖がることなんか
→」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
66
7
「ないんだ、どんな悪魔だって必ず…」
ヒルダ、はじかれたように立上り（ストレートに）
「ダメよ、必ず人間は死ぬのよ！」
と右から左へまわって走り去る。
ホルス、
「ヒルダ…」
とりのこされる。
8.5

S67−C1〜S67−C2迄（ドラーゴナメ，村長たおれる）

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
67	1			床の下の支柱の かげから又ウッと のぞくドラーゴ． （OFF）「お前のいうとおり」	3.0	
	2			「やっぱり柵は必要 じゃった，だがホルスには まだ気は許せんぞ」 「大丈夫だよ」 同時｛「ホルスのことならぼくの方が良く 知ってるんだ」 「（見送りながら）これで，この村はわ しの物だ，村長は死ぬ」		
			Follow ←	タタタッとかがんで床下を走 りぬけながら 「そして犯人はホルス‥‥」 ドラーゴのぞいて，さっと身を ひく， 村長手前へ出て来かかる．	17.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
67
3
a.c
村長、柱と柱の間へ。
(そこはかとなくコッケイ感)
1.5
4
「今だ!」
ドラーゴ 無造作になげつける。
1.5
5
村長の鼻先をかすめて奥の柱へつき刺さる斧「うひゃー」
村長一瞬硬直。
そのまま扉に倒れかかる(失神)
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
67
6
「しまった！」
ドラーゴ右へFr.out
ポトム走って来る。
「お父さん！」
2.5
7
右からポトム走りこんで村長抱き起そうとする。
その頭の上をとおりこして斧にT-U (P.U)
「お父さん しっかり！」
T-U
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
4
誇らし気に斧を示し，
「この斧に見覚えが
あるだろう」
3.0
5
「あっどこに(あったんです)？」
と前へ出る，
「その斧で誰かがお父さん
を狙ったんだ！」
「(ふりむいて)なんだって？」
「(OFF)云い訳けは出来まい」
「それは昨日森で失くし
たものです」
10.5
6
「なくしただと？」
2.0
7
「本当です.(村長の方へ向きながら)
あの銀色狼を狙って」
3.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
69	8			村長、怒りにふるえ、左へ手のばして斧うけとりながら立上る。(拍子にタオル落ちる) 「黙れ！銀色狼だの悪党だの、貴様が喋くるだけで誰も見たものはおらんのだ！」 と斧を叩きつける。	9.5	
	9			ホルスのすぐ前に突き刺る斧。 ホルス、一瞬身ひいて斧を見、村長を見上げる。 「(OFF)もしこの世に悪党がいるのなら→」	4.0	
	10			「→それはわしの命を狙った貴様じゃ！」(一部次カットへ) と指突き出す。	3.0	
	11		.C	人々の間からガンコ出て来て 「証拠は？」	2.0	

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
69
12
斧カメラ前 一たんひるんで身引く、
ドラーゴ指さして
「この斧で充分だ」
村長は痺れて「ウウ」
と坐りこむ。
(アオリ)
3.5
13
(アオリメ)
「斧さえあればわしにも投げられるぞ」
3.0
14
「なに?」(ひるむ)
2.0
15
「誰にでも出来ることだと云ってるんだ」(ドラーゴから村長へ)
「そうなんだ、ホルスじゃない!」
「ヒルダに聞いて下さい、
さっきまでヒルダは一緒でした、
そしてぼくは→」
(ホルスは時々村人達全体を意識したポーズをとること、村人達は発言者をみていること)
10.0

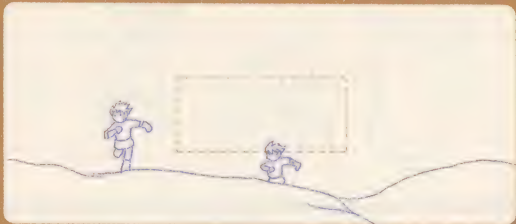
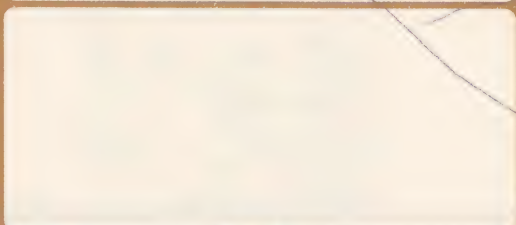
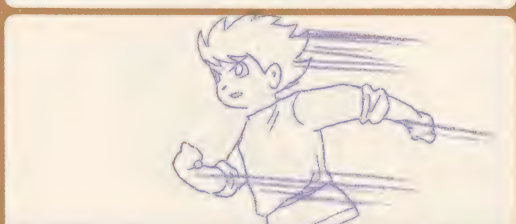
S
C
画面
キャメラワーク其の他
(16)
内容
TIME
諸指定
69
16
17
「→帰ってきたところです」
村長、ぐらっとく《う一む、ひょっとすると?》
2.0
「そのぼくがどうして…」
(OFF)「フフフ」
ホルス、ドラーゴの方向く。
3.0
18
「ヒルダは(とアゴでしゃくってホルスの後方をさす)おまえとは一緒じゃなかったと云ってるぞ」
「え?」
とふりむく。
5.0
OL
19
みんなの視線ヒルダに集っているが、ヒルダ答えない。
「ヒルダ…!?」
(一部次カットへ)
3.5

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
69
答えないヒルダ
ホルス見つめている
3.0
なんとも云えない
カオのホルス
後からヒルダに竪
琴を弾け唄をうた
え、と必死にパン
トマイムをやるドラ
ーゴ
3.5
3.0
ヒルダ正視出来ず思わず眼閉じる
ポトム
「判ったぞ！犯人はヒルダなんだ！」
（ドラーゴ　ギクッと　マイムやめる）
ホルス、ポトムの方さっと向き
ちがう→

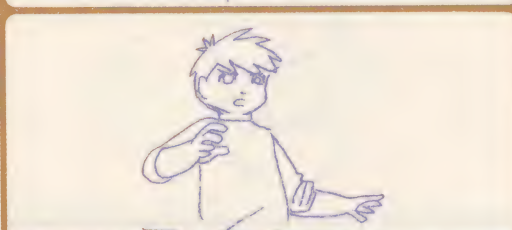
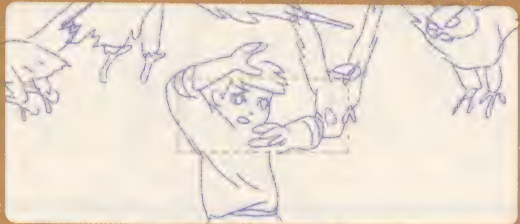
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
24
「→ヒルダじゃない。（みんなに向って）ぼくらはみんな操られてるんだ。そいつをやっつけない限り…（一部次カットへ）
ポムはホルスの方へ一旦向くが再びヒルダの方にらみつける。
5.5
25
トト、キッと身起して
バタバタと飛び立つ
2.0
26
「ヒルダ、なぜきみは…」
と前へ出かかって
2.0

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
69
27
幻影の銀猪おりてきてヒルダの背後へ
同時
「危いヒルダ!」
ホルス、きわめて敏速にふりかえり(手をのばす)
(←ヒルダこの程度のサイズに)
2.0
28
斧をさっと取り
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
29
そのままの姿勢で
投げつける。
1.0
30
竪琴を横切る
銀狼
斧は竪琴を真二つに
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
とびたつ!!
鷲は奥へ
(Cut ユクと同じサイズで)
2.0
ホルス《大変なことをした!》と茫然
みんなやや後退り、ホルスから離れるかんじ
(OFF)
「みたか いまのホルスを!」
ホルス、キッとふりかえる。
5.0
「自分に都合が悪ければヒルダのような少女さえ殺そうとした…」
4.5
「それでもホルスを放っておくのか!
さあ、立ちあがるんだ」
4.5
「ホルスを追放するんだ!」
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
36
人々の足の間を
くぐって 猛然と
駆けるコロ.
Follow
跳躍!
2.5
37
ドラーゴを襲うコロ
村長をびっくりして
ドデンと転ぶ
1.5

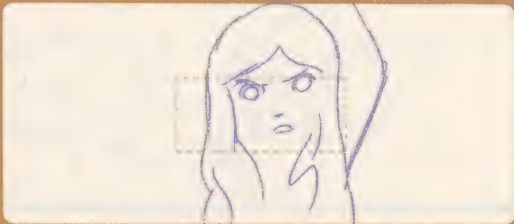
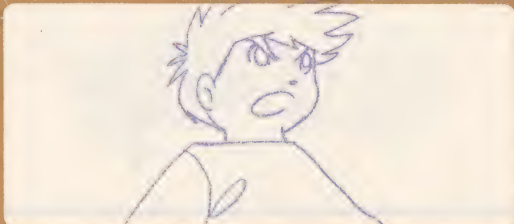
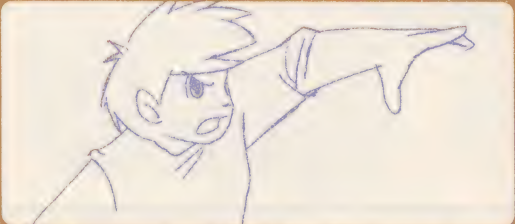
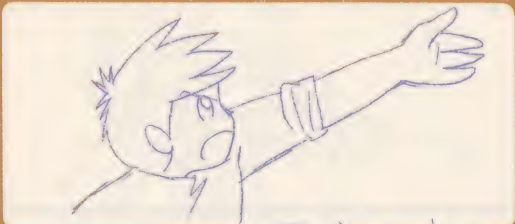
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
69
38
ホルス一歩出ながら
「やめろコロ！」
その時，頭に小石
がコチン！と当る
39
a.c
はっとなるホルス 棒立ち，
「馬鹿な真似はよせ！」
「やめろやめろ！」
ホルス見まわす．
トト，とんで来る．
2.0
5.0
40

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
69
40
PAN
T-U
ドラーゴ オビエている
PAN
ホルス歯をくいしばって耐えている
石とんで来る。
突然駆け出す
2.0
41
「逃げたぞ！」
と奥へ。
1.0
42
ホルス，カメラ前より，ヒルダの脇通って奥へ。気迫に人垣分かれる。
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
43
ホルス、奥より走って来て斧をつかみカメラ前一杯に。
(形相凄じい)
1.5
44
右下よりホルスFr.in
くるりとふりかえる。
1.5
45
びくりと止る村人たち
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
69
46
「逃げるんじゃない!
ぼくは必ず戻って来る」
ヒルダ、目立つよう
3.5
47
「悪者が誰なのか、
その証拠を持って!」
方へ駆け
去る。
3.5
48
ヒルダ正面より
やや右へ眼移して
ホルス見送る
蒼白。
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
70
1
ホルス，走り去る，
（OFFより）
「ダメだよォ！太陽の剣が
なくちゃ，グルンワルドに敵わ
ないよォ！」
つまずいてころがる
7.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
71
1
P.U
7.0
2
Follow
T.U
4.0
3
ホルス右おくからFr.in
ヒルダ出現,ホルス
ドキッと止まる
「ヒルダ…!?
(カットまたぐ)」
ヒルダ,まっすぐ立
ったまま
「どこへいく──」
4.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
71	4			「の？」 「ぼくは悪方を知っている」 ホルス走りだし 「今度こそそいつをやっつけてやる！」 とヒルダの手前を駆け抜ける。		
			PAN ← T-U	ヒルダ、見送って（緊張）一歩出て、 「その前になぜあたしと斗おうとしないの？」（一部次カットへ）	7.5	
	5		T-B	ホルス、右からFr. in ふりかえる 「え？」（ケゲン） T-B ヒルダ歩み寄り、 「何も知らなかったのね、やっぱりあなたも」「？」（完全に向き直るアクションで）	8.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
6
(自嘲するように)
「あなたが助けてくれたヒルダは本当はあなたの敵よ」
4.0
7
(間)「なんだって!」
「可哀そうなホルス」あなたもやっぱり人間ね」
8.0
8
「あの間抜けなドラーゴや、疑り深い村長や→」
3.5
9
「すぐに仲間を裏切る村人たちと同じ人間なのよ」
「判らない。君が何を云っているのか、教えてくれ→」(前へ出るかんじ)
7.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
71	10			「→ヒルダ」 トト、バサバサッとおりてくる （ホルス、身もとへ） 「教えてやるとも」	4.0	
	11		（正面に）	トト、ヒルダの左右から顔を出しては、 「ヒルダ様はな、悪魔グルンワルト様の御妹様だ」（眩惑） ヒルダは表情変えない	6.0	
	12			「なに…うそだ…」		
				カメラ前からトト、ホルスをなぶるようにとんで、 まつわりつく蜘蛛の如く、パサパサパサパサ ホルスを嘲弄する（セリフ） ホルス、避けながら必死にヒルダの方見つめる		

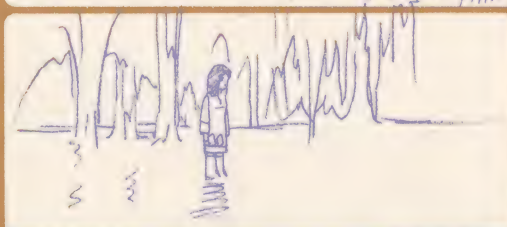
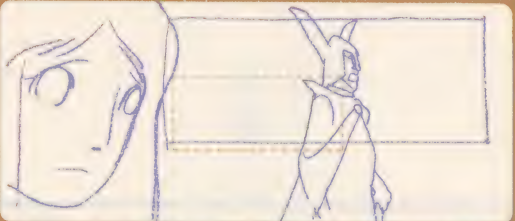
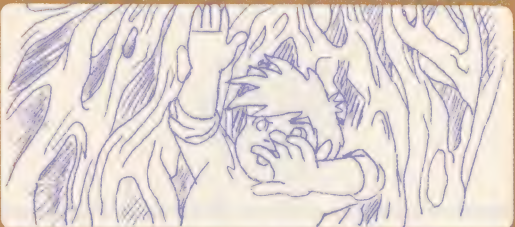
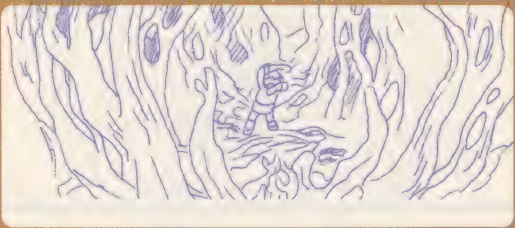
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
12 続き
「お前さんから斧を奪ったのも，村者を殺させようとしたのも
魚や狼の群も→」
12.5
13
「みんなヒルダ様のお指図さ，
この地上の全ての人間を滅すための」
（あざ笑うごとく空中にとまって羽根の先だけバタバタッ）
7.0
14
ホルス，あまりのことに後退しながら
「うそだ…ヒルダ
言ってくれ，嘘だって！」とヒルダの方へ手さしのべる
（体は出ない）
トト，カット尻でFr. out
5.0
15
トト，サッとヒルダの後へかくれる
静まりかえる．
シーン

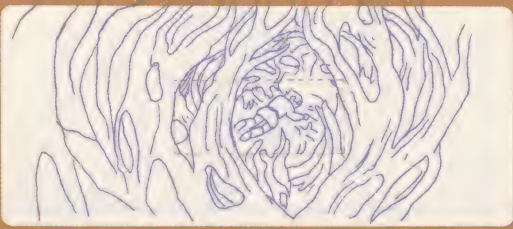
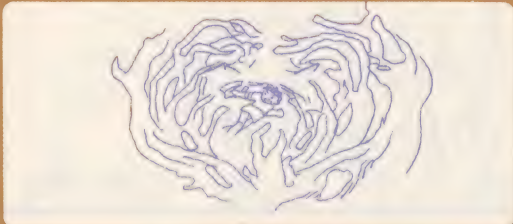
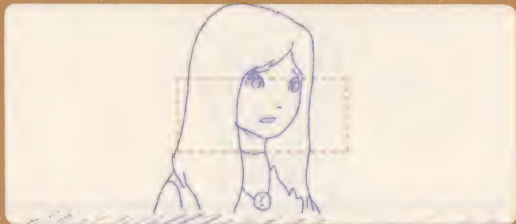
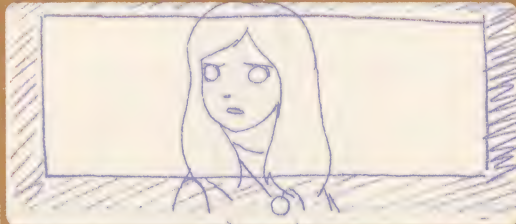
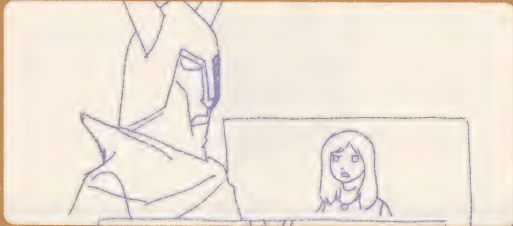
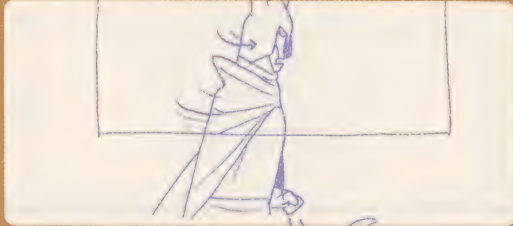
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
15
続き
ヒルダ、サッと髪から懐剣を抜く
パラリと落ちる鉢巻、
「教えてあげる→」
4.0
16
ホルス インサート
1.5
17
「→あたしの本当の姿を！」
と懐剣を命の珠へ当てる。（ガチャッ）
光を放ち、
あたりの色調が一変する。
4.0
18
同時に地面が陥没していく。
ジリジリ迫るヒルダ。
ホルスよろめきながら後退り、ひざをつきふりかえる。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
19
下は一面の森
ホルス、ヒルダの方へ
ふりかえる、
トトの不気味な笑い
がひびき、
3.5
20
トト、ヒルダの左右
へ出たり入ったり眩惑
させる（笑い）
ヒルダ、ジリジリ前
へ出る
3.0
21
トトの笑いの中から
ヒルダの憑かれたよ
うな声
「あなたは死ぬのよ
→」
3.0
22
「人間に裏切られた
その時に！」
ヒルダの下半身
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
23
剣をふりかぶるヒルダ
1.5
24
ホルス アオリ、
グッと突っぱって身起す
㊍
「ちがう！
ヒルダは
悪魔なんかじゃない！」
3.0
25
びくりと手のとまるヒルダ
「いや、もしそうでも
きみなら人間になれる、
人間に戻れるんだ！」
ヒルダ 反撥
「なりたくないわ、人間
なんかに」
と再びかまえる。
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
26
「嘘だ！きみは自分を騙してる」
P.U
（立上りつつ＝つけてP.U）
「いや騙されてるんだ！」
手をヒルダの方へさしのべ
「きみのあの唄を」
ホルスの動きの延長として
ヒルダにPAN
「もう一度あの唄を…」
P.U
ヒルダ、剣ふりおろせない。（茫然）
いやむしろ胸に痛撃をくらっている
み、眼つむる。（苦悩）

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
71
26 続き
が、その時、ヒルダの背後からパッとトトがとび出し
「やかましい→」
10.0
27
「コワッパめ!」とホルスの目をつつく、
ホルス、あっと手で顔おさえて
1.5
28
a.c
横後へ倒れる、トト、ヒルダを促す、
「サ、ヒルダ様!」
(一部次へ)
2.5
29
a.c
ヒルダ苦悩をふりはらおうとするように両手で剣をふりかざし、

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
29
続き
一気にふりおろす。
2.5
30
超大ロング
迷いの森全景
「アーッ」
とホルスは墜落
して森へ。
そこから森全体へ
波紋が伝わって
いく。
10.0
31
剣、地面にポトリ
と落す。
P.U
メイモクして茫然
と立ちつくすヒルダ
P.U
(T.B加味)
「お見事ですぞ」
32
ヒルダ 崩れるよう
に坐る
O.C
9.5

S
C
画 面
キャメラワーク其の他
内 容
TIME
諸指定
71
33
崩おれるヒルダ
「ひどいよ→」
4.5
34
T.B
「ひどすぎるよ
ホルスを殺すな
んて、ぼくはヒ
ルダがきらい
になった、大きら
いになったよ!」
と泣く。
(T.Bしてヒルダ
入れこみと
する)
9.0
35
(泣きかぶる)
「チロ…!」
4.0
36
左から泣きながら
Fr.in 右奥へ(ラスト近くは真後へ)
「さようなら、さよう
ならヒルダ」
かえて
泣じゃくりみせて
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
71
37
「ぼくはもう帰らない、グルンワルト様の所へは帰らない」
とFr.outしていく
「どこへ行くの？」
7.0
38
チロふりむいて
「人間の村さ」
2.5
39
「グルンワルト様に殺されても ヒルダに殺されても、ぼくは人間の村の方がいいんだ」
T-U
9.0
40
「さようならヒルダ！」
とくるりと身をひるがえし、丘の向うへ消える。
ヒルダ、やや前へ
「チロ！」
（一部次カット）
3.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
71	41				3.5	
	4				4.0	

3パート

シーン73-1～92-1

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
73
1
人人,上からFr.in
P.D
とまる.
「御報告いたします.
ホルスめは只今
迷いの森へ」
P.D
ひっそりと立つヒルダ
5.0
2
足早やに階段
をおりてくるグルンワルド(上気嫌)
Follow 「よくやったぞ,ヒルダ」
Follow
追い抜きPAN
PAN
ヒルダ(沈黙)
「フ,フスフ
迷いの森は深く果てしがない」
8.0

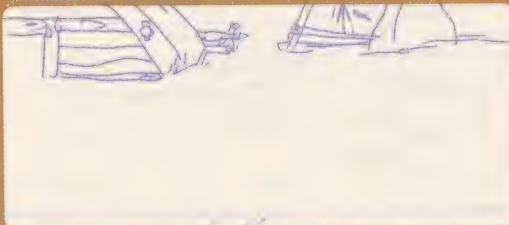
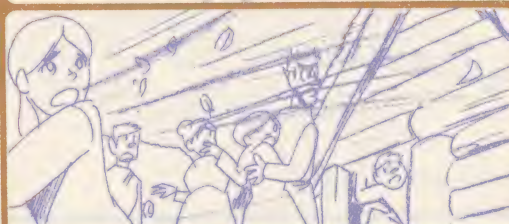
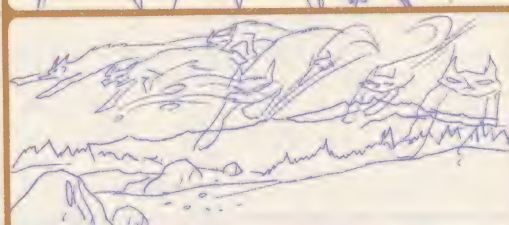
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
73 3
迷え迷え，そして死ぬのだ！」
（次へ）
T.U
3.5
74 1
アオリ，
迷いの森
焔の如く，ゆらめき，立ちのぼり
せめぎ合う樹々，
梢の先にチラチラとみえる空，
ホルス，左前からあとずさり
大きくFr.in
「ヒルダ！戻れ，戻ってくれ！」
（そのうちに，梢の間にみえていた空
も完全に枝にとざされる）
5.0
a.c
つかん，
「人間の心に」
つまづいて倒れ，倒れたまま
必死に．

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
74
続く
「あの悲しいヒルダの心に！」
木々は燃えあがり、なめまわすようにホルスをとりかこみ、マユの中に包みかくそうとする。
ホルスはっと斧を振り、
(電気に触れた生き物の如くぱっと拡がる樹々、再びジリジリとホルスに向う)
「負けないぞ"ぼくは、例え死んでも！」
と立上り、更に奥へ進んでいく
12.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
75
1
T.U.
前シーンのホルスを
みつめるが切口きヒルダ
かぶるグルンクルトの笑い
T.U
「(笑い)みろ あのざまを!(笑い)
ヒルダ, きっと見上げ
「笑とないわ, 兄さんは!」
6.5
2
アオリ
グルンクルト, 水をかけられて
ヒルダの方へ
「なに!」
2.0

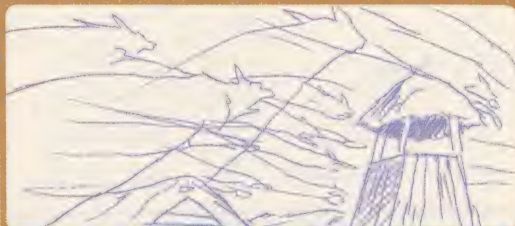
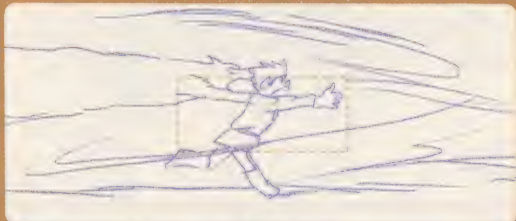
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
3
「ホルスはきっと生き返って来ます。何人ものホルスになって!」
グルンワルト
「馬鹿者!」と相手にせず、左前へとキレル「いいえ」
ヒルダ、兄を必死に見据えたまま一、二歩出て(同時にT.U開始)
「そしていつか人間は心からホルスを信じます、人間の同志を!」
T.U
14.0
4
「黙れ!」(くるりとふりむき)
大またにヒルダに歩み寄る、(Follow T-Bで二人に)
「何度でも殺してやる、何度でもだ!」
ヒルダにおおいかぶさるように、
「行け、ヒルダ! そしてホルスにとどめを刺せ!」
Follow
T-B
もう少し大きい
②
①
a.c
(ヒルダ、パッととんでa.c)
9.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
5
ヒルダ（ややアオリ）
左方より身ひいて
Fr. in
「いやです」
2.0
6
グルンワルト身起す
ようにして
「なんだと！」
ヒルダ、カオをそむけ（うつむき）
「ヒルダは北の国へ帰ります」
6.0
7
「そしてじっと、厚い氷の
下の湖で暮します」
「ウハハ…」
（ヒルダ、兄を見上げる）
5.0
8
「ウハハハ…
よかろう」
グルンワルト威圧的
に前へ出る（ヒルダに寄る）
のにつけてP.U

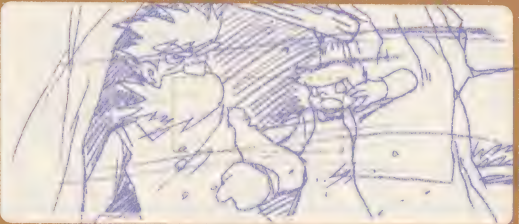
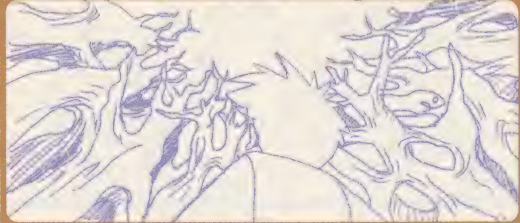
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
8 続き
「そしてオレの命令に背いた貴様が」
5.0
9
a.c (マント)
(ややフカン)
「どうなるか、おまえの最後を教えてやろう」
ヒルダ ややみを守るポーズ
左からグルンワルトの一部 Fr. in
4.0
10
ヒルダなめ大アオリ
(ヒルダ グルンワルトの体の中につつまれている)
グルンワルト、さっと指さす
ふりむくヒルダ。(アッ!)
2.0
11
氷の大広間へなだれこむホルスたち村人、
カメラ前へ殺到!
(マワニ入れる)
C.11～C.18まではアクションはきわめて現実的であるが、照明によってまわりを暗く落し、人物を浮び上らせる(アングルにも変化つける)
2.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
15
12
T.U
あっとなるヒルダ
急T.U
1-5
13
T.U
突進するホルス
(アオリメ)
1-0
14
ホルスの一閃に
剣をたたき落され、かわす刃で
命の珠を断ち切られる(a.c)
1-5
15
a.c
その寄り
0-5

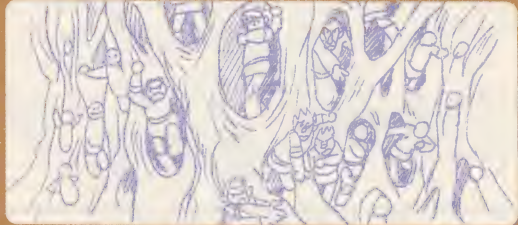
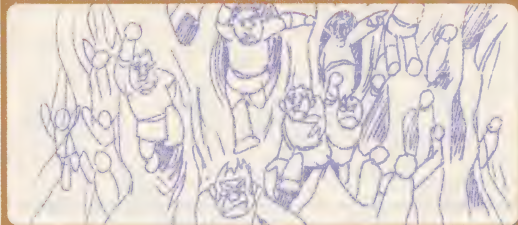
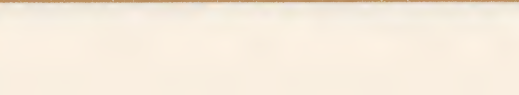
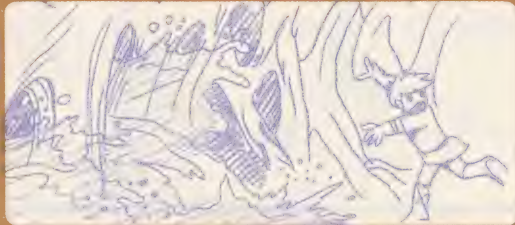
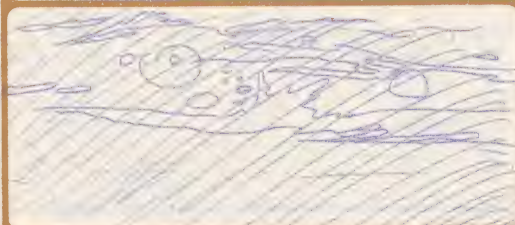
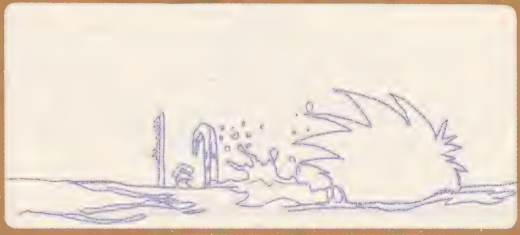
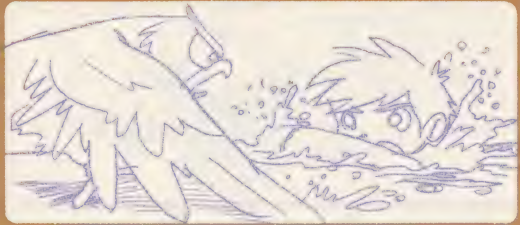
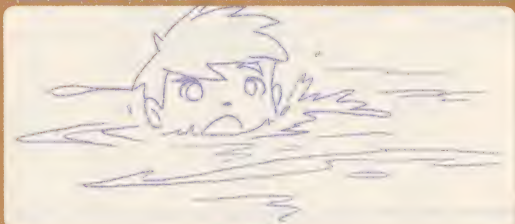
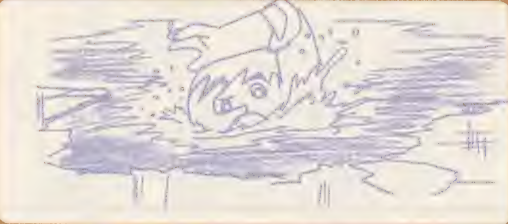
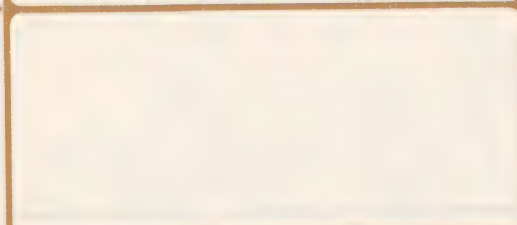
363

S	C	画　面	キャメラワーク其の他	内　容	TIME	諸指定
	16			ヒルダ，倒れこみ	1.0	
	17			アオリ，見た眼で ホルス，下から斥い，ん 的に出て， カメラ前に力一杯 太陽の剣を突き 出す．	1.5	
	18			あたかも，剣を 心臓につき刺され た如く，胸をおさ えてのけぞるヒルダ 「ああ―」	1.0	
	19		ac	声 「みたか，お前は こうして死ぬ→」 ヒルダ疲れ果てて ゆっくりと体を起こし うつむく	6.0	

S76－C1 前半（迷いの森 ヒルダ ホルス） S76－C1 後半（ホルス Long）

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
75	26		T-U	「→死ぬのだ」 ヒルダの苦悩 グルングルントの影が ヒルダをおおい 右から下半身がFr.in マントでヒルダを包 み捉えるように T-U	「行け ホルスを倒すの だ，お前自身 のために！」	11.0	
76	1		（O.L）	迷いの樹々の網目があたかも ヒルダを包むようにO.Lで出て， 立ったまま， ホルスが同じくO.Lで出現，手を さしのべて，スローモーションの如く ヒルダの眼前（背後？）を横切って いく。 ヒルダ，ホルス消えて ボーッと水平線様のものが一種 の救いのように現れ（O.Lで） さらにそこは迷いの森の中のやや開 けた場所であり，白霧濃くただ よっている，ホルスさまよう（ウツロな風景） 「ヒルダ…ヒルダ…」 その内に霧が晴れると ホルスの足元は一面びっしり樹木 根で覆われているのだ。			（ヒルダの唄（4）を使用）

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
76
1
続き
「…嘘だったのか、きみの全てが…」
その途端、ホルスの下の樹枝が一瞬にして落下し、ホルスは虚空にとりのこされる。
同時にヒルダのけたたましい笑い、それにかぶって
「教えてあげる、あたしの本当の姿を！」
ホルス墜落
24.0
2
Follow out
空間を墜落していくホルス。
けたたましいヒルダの笑いに耳を覆い、眼をとじて。
下へFollow out していくと
それを追うように樹枝が、触角をのばしていく。
画面一杯になって…
(OFF)フレップ
「ホルス！」
6.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
77
1
2
Follow
P.U
「ホルス！ホルスウーッ！」
走るコロ，フレップ
ああっと止まる
遠山の山頂より，怪しい雲の渦
紋がおこり，空に拡がり，
グルンワルトの 巨大なシルエット
が浮びあがる
（急速に展開する）
6.0
8.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
77
3
村人A
「ありゃあ何だ！」
1.5
4
あっとみている
ポム、村長、ドラーゴ
突然吹き荒れる突風
(ドラーゴのスカートぶざまにまくれる)
同時にあたりは暗く蒼ざめる(O.Lで)
3.5
(5)「悪魔だ！あいつがグルンワルド人だ、ホルスが言ってた！」
村人B「悪魔だって！」村長、ポムから右へ眼をやって「ドラ～ゴ！」
PAN速く
恐怖でふるえあがるドラーゴ
5
8.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
77	6		P.D	グルンワルトの影像が、大笑をひびかせる。 足元の山がみるみる真白となり、次の峰へとそれは拡がって来る。 やや P.D してみせる	6.0	笑い
	7			ギョッとみている村人達 「雪だ！」	2.0	
	8			山を越えて飛来する雪狼の群。 たちまち野山は真白ん。 雪狼、カメラ前へ大きくキレる。		

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
77
8
続き
3.0
9
Follow
乱し舞し，突進する雪狼 Follow
みるみる野山草木を白く染める
村へ．
2.0
10
村へと突入する雪狼．
2.5
11
路地．
逃げて走る人，
家へ入る人（バタンと戸閉める）
通過し，舞う雪狼．
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
77
12
左から走って来る人、
雪狼におそわれて
倒れ、雪に埋まる。
2.0
13
カメラ前を右か
ら左へ逃げて通
過の男。
カメラ前から雪
狼に追われて奥
へ逃げる男。家を
まわって、戸を閉め
る音 バタン！
バタン。
off バタン
(このような状態から
出発する)
off バタン
3.0
村長、恐怖の顔
で窓を閉める。
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
77
15
ドラーゴ，家へ
走りこんで来て
その勢いのままつ
っかえ棒を押し
はずす。
バタンと閉まる戸
（スキマから吹き
こむ雪
2.0
グルンワルトの
勝誇った笑い
が，
笑い
16
村全体にふりか
かり，ひびく。
村上を乱舞して
いる雪煙。
4.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
77	17		T.U	ガンコ、その笑いにキッと虚空をにらんでいる。 「どうしよう、ガンコ爺さん」 「うーむ…」	4.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
1
主観イドー
ぐるぐるまわりながら
手前へキしていく 様々の細
(ゆがみ, 迫り=通路が細くなること, 拡がり…)
欠
欠

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
久
続
一種の Follow
(BG動画)
ホルス、上から
Fr.inしはじめ、
(渦の方向 G)
ホルスも渦の中へ
まかれた如く回転
して、
画面の下へ来た時
木々は回転を続け
ながら先が開け、
空間がみえる(あた
かも アオリの空を見
る如き感じ)
その木々が1つの渦
にか、

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
3
続き
左から人柱となってめぐる。
ホルス、ガンコ、ポトムをみて救りを求める如く手をさしのべ
「救けてくれ、じいさん！ポトム！」
が、ガンコ、ポトムはまわりながら奥へ遠ざかり、そこにかぶるが如く、ドラーゴ村人達がめぐって来て、のしかかるように覆いかぶさって来る。
「立ち上るんだ！ホルスを退治するんだ！」
村人の嘲笑
ホルス、左上みて、
14.0
4
A.C
右へ逃げ出す
Fr. out
「逃げたぞ！」
1-5
5
T.U
迷いの森の木々
の感じか

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
5
続き
急速に鐘のフタを
ペコ！と云わせるよう
に　状に
中ふくらみとなるか，
木々の穴々から村人
達がワッと出て
岩を投げる
3.0
6
ホルスUP 左から
Fr.inして ギョッと
止まる，
1.0
7
穴からとび出して
空間をこちらに向っ
て来る村人たち，
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
8
9
ホルス、
左へふりむいて
逃げる。
1.0
右から逃げて左へin
するホルス、
その時、'突然'右
の植込みから波が
どっとあふれ出て
ホルスを右へ押
しやる、
水は画面一杯に
広まり、
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
10
その水位が低まっると、そのむこうに、ホルスの故郷の難破船が浮び、父が立っている。
「お行き、お前、の、お前の仲間のところへ」
(一部次カットへ)
6.5
11
溺れそうになりながら、必死に、
「仲間？誰なんだお父さん」
2.5
12
「ぼくの仲間って誰？!」
が、難破船は音もなく、波間に沈んでいく、
突然バタバタッと左からホルスすれすれにトトが飛び、右へ通過
ホルス、ギョッとなりながら右へ眼で追う。
「教えてやるとも」
4.0

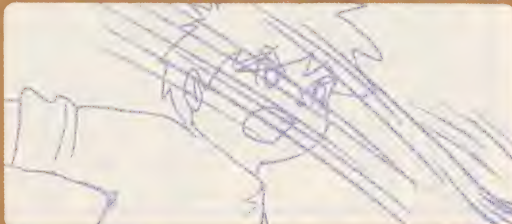
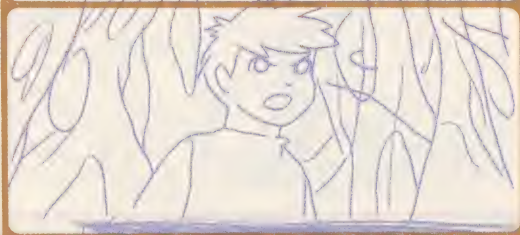
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
13
(正面に向って)
グルンワルト氷の船にのって近づいて来る
その船首は、氷にとじこめられたヒルダである
舟はまわりの水を凍らせながら近づく
「ヒルダ様はな、グルンワルト様の御妹様だ」(一部次カットへ)
4.5
14
ホルス ギョッとみている
(OFF)
「ウハハハ」
3.0
15
グルンワルト、
ヒルダは、全く悲しい、だが優しそうな顔でホルスに救いを求めるように手をさしのべて、髪をなびかせて近づいて来る
「お前をおれの弟にしてやろう」
3.0
16
「あなたも?じゃあたしたち兄妹ね」
4.0
17
右から氷の船Fr.in
ホルスのまわりにピキピキと音をたてて凍っていく水、
ホルス後退り
「来るよ」
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
78
18
ヒルダの手がカメラ前へ大きくなってグルンワルトをかくす(催眠術の手のような役割)
「双子だったのよ」
(ゼロックス拡大)
3.0
19
ホルス、つらい、みつめたくない、
が、ホルスのまわりは刻々と氷に閉ざされていく
「ヒルダ近づかないでくれ!」
(一部次カットへ)
3.0
20
が、さらに近づく悲しいヒルダ、
2.0
21
ホルス、必死にこらえて、眼かたく閉じて斧を投げつける、
「(悲鳴)来るな!」
2.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
78
22
ぱっとはじけ散るヒルダ，手に手に琴をもち，無邪気に微笑して‥‥
4.0

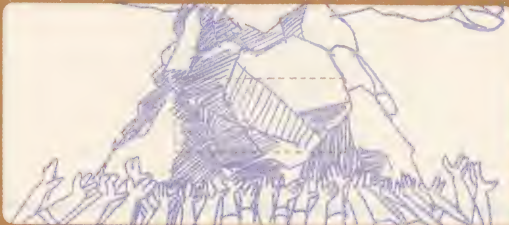
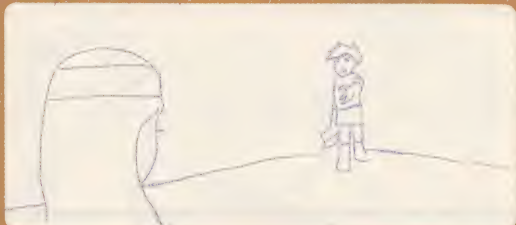
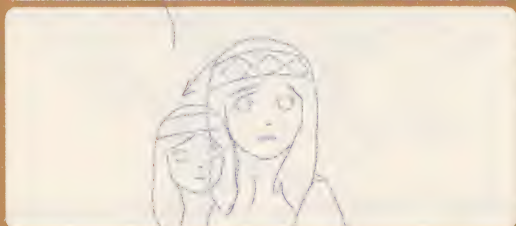
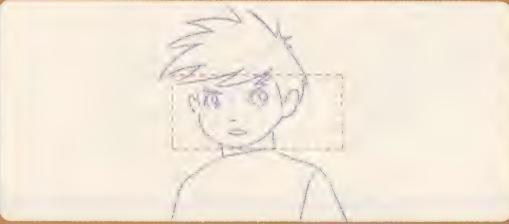
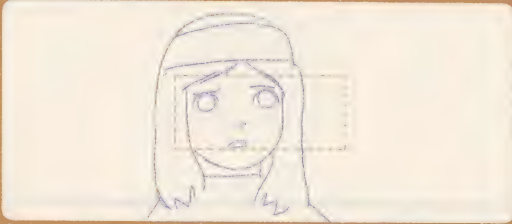
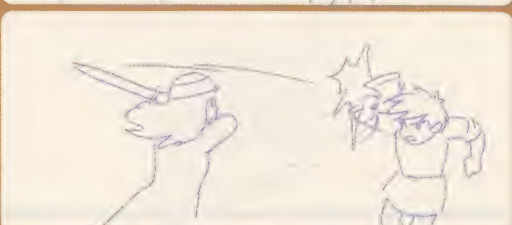
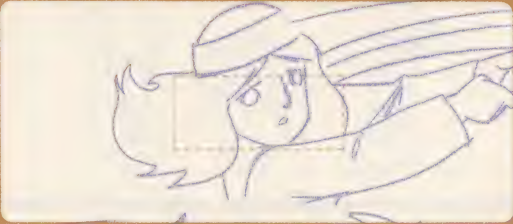
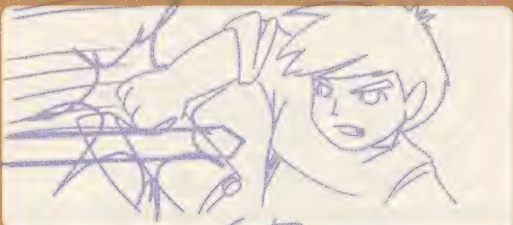
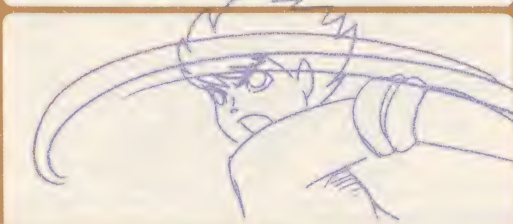
S79－C1～S79－C9迄（フカン家の中 出ていく二人）

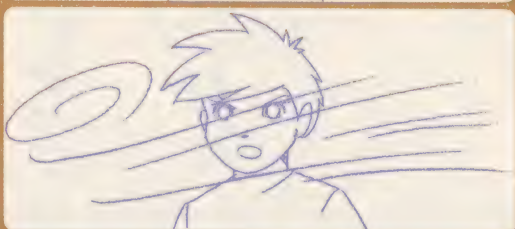
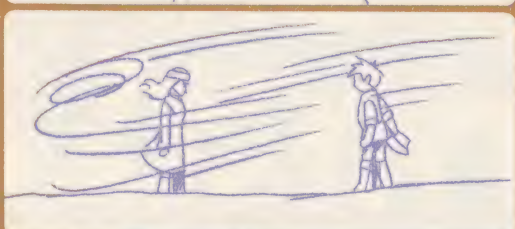
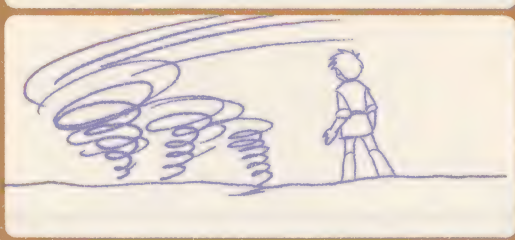
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
79	1			カメラ前に飛来する雪女像、ショッキングに！ 見張台の屋根に激突して大音響 砕けとぶ	3.0	
	2			ポルム、ガンコの穴からとび出していって、アッとなる	3.0	
	3			鳥のように飛来して来る雪女像、 見張台が傾いて倒れていく、 屋根に当る雪女像	4.5	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
79
4
何事かと入口から首を出す男.
「悪左ダァ!」と
Fr.out.
同時に壁に激突する雪序像
2.5
5
当ってつぶれる小屋.
逃げる人々(多くは防寒服)
←カオースみえるアングルで
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
79
6
逃げて来る人々。
ヤヤフカン
3.0
7
ガンコの洞窟へ
カメラ前へドサッと
おちる雪方像。
3.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
79
8
ガンコ，ポトム
交通整理
「おそれるな！ただの雪だ！」
家の勝手口にチャハル，そちら
へも入って行く人々．
カット頭
人々につけて
Follow
4.0
9
ガンコ寄り．
ボルド，バアサンをおぶって穴へ，
ガンコ，子供の手ひいてやりながら
「おそれることはないぞ！」
3.0
10
チャハル導く．
入っていく女に
つけてPAN
カジ場にひしめ
く人々
5.0
11
ガンコ，空をにらんで
ポトムに
「ポトム！火だ，
柵に火を放て」
「ようし！」
と穴にかけ込む．

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
79
11
続き
ドラーゴ逃げて来て入る。続いて村長、ガンコふりむいて
「村長、斗うんだ」
「(ふりかえり)斗う?」
9.5
12
「そう、モラスのように力の限り!」
3.0
13
ポルム、火の中から大タイマツをだっとあげて皆に、
「さあ行こう、みんなで村を守るんだ!力を合わせて!」
と走りだす。
7.0

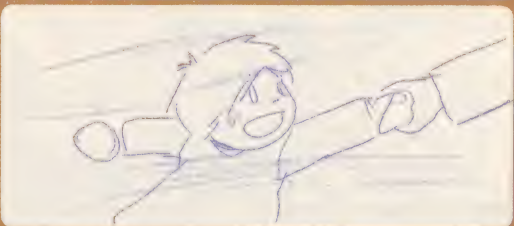
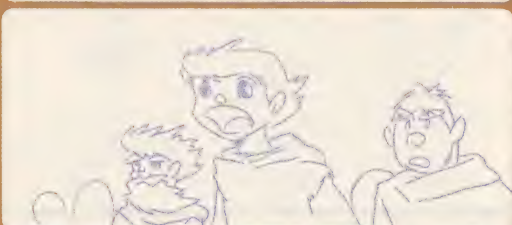
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
79
14
ボルド、油の壺抱いて「俺はやるぞ!」
と左へ、
ルカン、人をわけて左へ走りながら
「俺もだ!」
村人二人程更にかけ出す
「ようし、俺もやるぞ!」
5.0
15
左へ数人・バラバラッと出ていく、
見送る人々
遅れてかけていく一人
4.0
16
ポムムのタイマツの火がカメラ前を通り
吹雪の中へとび出していく5.6人の一団
4.0

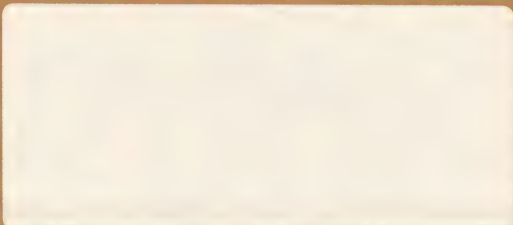
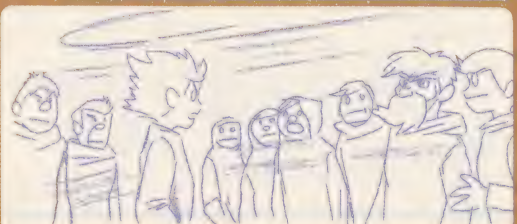
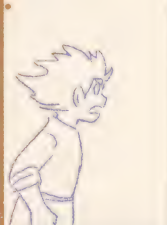
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
1
木の穴にひとりずつのヒルダがいて楽しそうに瓶壺から水を注ぎこんでいる.
「ヒルダはみんなを騙しにする」
ホルスを急速にとりまくように近づいて
「ヒルダはホルスを溺れさす」
9.0
2
見つめていたホルス
「きみたちは本当のヒルダじゃない!」
と叫んで
斧を投げつける.
3.0
a.c
3
さあっと 右へ樹々は後退し,
ヒルダ達だけは爆笑と共に宙に舞い.
「(笑い)……」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
3 続き
ただよいながら（ブランコに乗って）ホルスのまわりをまわる。
ホルス、もう負けてはいない。斧できりかかりながら
「→ヒルダはみんなをバラバラにする」
6.5
4
Follow
「きみたちもだ！
きみたちもだ！
（2.5）」
切りはらいながら前へ。
2.5
5
ヒルダ達「ヒルダはみんなをバラバラにする」
をエコーのようにひびかせながら、カメラ前から奥へ消えていく
笑いは妙に悲しいひびき。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
5
続き
樹々にむかって遠ざかりながらF.O)
3.0
6
ぽつんと残って残響をきくホルス
2.5
7
アオリ
(つぶやく)ヒルダはみんなをバラバラに……
そうか、カカリが
ワナだ!」
その時、左前からサアーとさしこむ光
ホルス、眼をやる。
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
8
森の中の一点が
ボーッと明るくなり
光がさして来る。
2.0
9
ホルス、喜びで
目かがやかせ
「出口だ！」
と走り出す。
2.0
10
光の条に導びかれて、走るホルス。
Fr. out
2.0
11
主観移動
マルチで下し
樹々がひらけて

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
11
続き
Follow
7.5
12

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
12 続き
槌の行列は
いつしか 豚フイゴ
の行列となり
奥へと流れていく。
その中心にボッと
火が燃え上り
画面を包む。
(他は消える)
(O.L)
13
槌打つ ひびき
がたかまるうちに。
金色に輝く岩の
巨人が キラキラと
光る巨大な太陽の
剣を かざして 立
上る。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
13 続き
その岩男を支える
手、手 手、手、
12.0
(O.L)
14
ホルス、アオリ
下奥より真正面
へ走って来る。
「判ったぞ!
ガンコ爺さん」
2.0
15
右下から左上へ
空間をかけ昇って
いくホルス
光の糸の中
1.5
16
とんで大地に
すっくと立つホルス
一面の雪野原
急速なT.B
ヒルダが画面となる
T.B (?)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
17
ヒルダのおどろき
◎ 感嘆とおそれ
1.0
18
ホルス、あたりみまわして ヒルダに気付き
「ヒルダ……」
ヒルダ 身構える、
ヒルダに駆け寄る
「行こう、一緒に村へ！」
◎
ホルス、決してニヤケないこと キビシサと、有無を言わせぬ説得力、力強さ。
4.0
19
ヒルダ、不可解
身を硬くしたまま
あとずさる
2.0

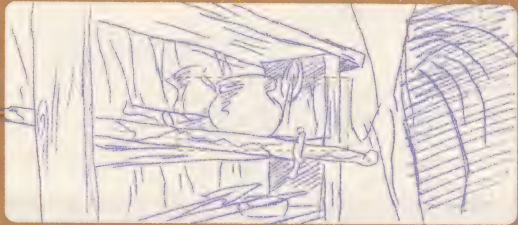
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
20
立上って、
「ぼくは間違ってなかった」
1.5
21
ヒルダ、ふとホルスをみる、
「そして→」
1.5
22
「→きみの中のもう一人のヒルダを きみの手で、そしてぼくらの手で、かならず追い出せるって気がついたんだ」
ヒルダ、ホルスの気迫に押され、又理解出来ないことで更に身を硬くする感じ。
6.5
23
(注) 自分の二面性に気付かぬヒルダにとっては、ホルスの言葉「もう一人のヒルダ」「追いだす」は不可解と同時に敵対する言葉としか感じられず、本能的に防ギョの態勢に入るのである、
(オソレ)
「さあヒルダ」
(と前へ出るかんじ)
1.5

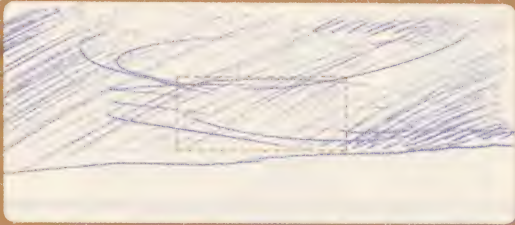
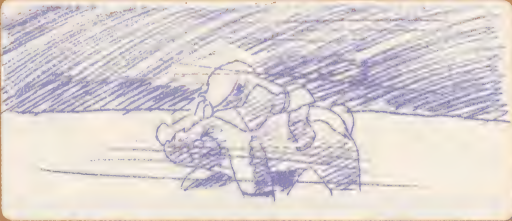
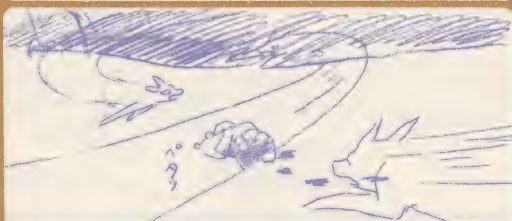
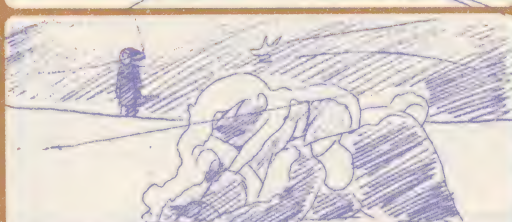
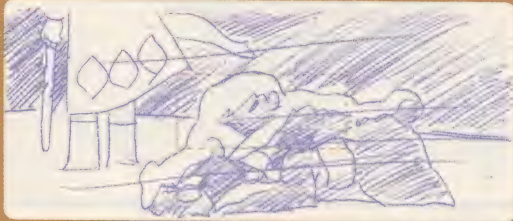
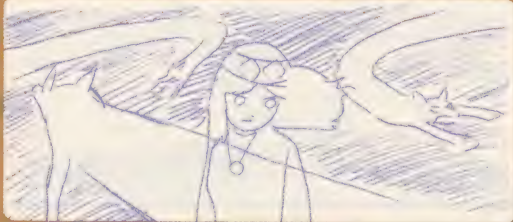
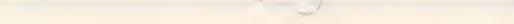
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
24
「帰ろう、村へ一」
身をひく感じ、
1.5
25
a.c
とホルス一歩前へ
「帰るんだ」
身引きつつ
矢庭に切りかかる
激しく、そして
遮二無二、
(ホルス、突然のことに守勢に立って
1/3)
3.0

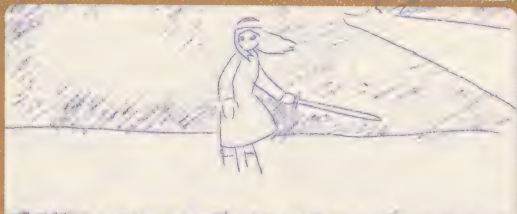
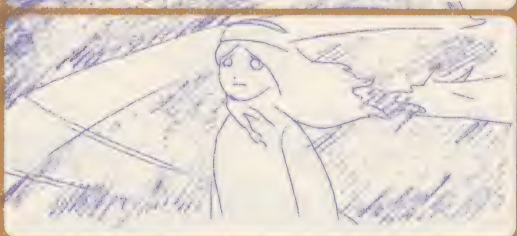
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
26
必死のヒルダ
前へ
1.5
27
ホルス
受け身、左から中央へ
「そのヒルダを
そのヒルダを
と 攻撃にうつり
ホルスも力一杯
うちかかる（前へ）
追い出すんだよ！」
3.5
28
押されるヒルダ
ガチン！とホルス
の斧にはじかれる。
「負けるんじゃない！」
3.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
80	29			ホルス一撃一撃に力がこもりヒルダを押していく。(必要に応じてカメラつける)	「本当のヒルダがどんなに強いかを思いしらせてやるんだ!」		
				ヒルダはおされているとはいえ、受身一方ではない。互分にわたりあっていること。			
				そしてヒルダの剣を叩き落す。			
				あっとなるが、そのまま茫然と立ちすくむヒルダ			
				間あって、	「判ったね きみはもう人間なんだ!」		
			T.U	ヒルダにT.U			
				ヒルダ、かおあげて		13.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
80
30
悲しい顔、ホルスみつめて。
「さようなら、ホルス」
(一部次へ)
2.0
31
不意にホルスの顔前に粉雪が舞い
「ヒルダ…」
1.0
32
ヒルダの姿をおいて遠ざかる。
「兄さんが村へ行ったわ…
(遠くから)
早くフレップやマウニを助けてあげて!」
「ヒルダ!」
12.0

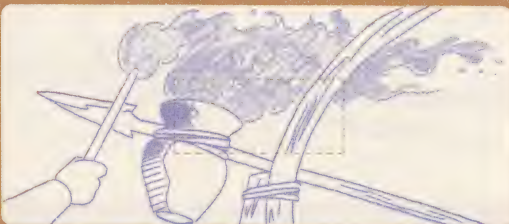
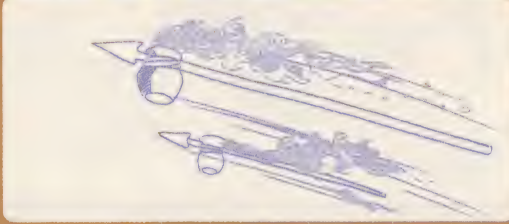
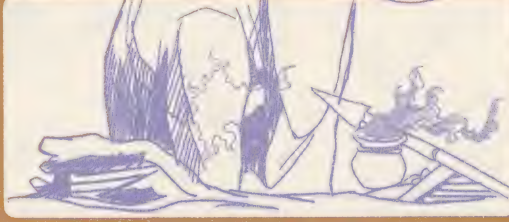
S81-C1～S81-C-18迄　C-16アットおとろくすすく, C-17ヤンコBG, C-18木村人BG

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
81	1			画面一ぱいに燃える火	2.0	
	2			炎の向うより グルンワルドを頭上にのせた氷のマンモスがせり上って来る。	6.0	
	3			ギョッとするホルド達	2.0	

402

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
81
4
弓矢隊、崩れ、
右へ走り出す。
3.0
5
巨大な氷のマンモス！
グルンクルトの笑い
高らかに、
セリ上り終る
5.0
6
弓を投げ捨てて
逃げて来る村人たち
「うわァー」
「もう駄目だァ…」
等々。
ホトム追って来て
「待て！待って
くれ！」
5.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
81
7
逃げる人々川へ。ガンコの穴より川へ走る。
「逃げろ！逃げるんだァ」
ボルド
「待て！」
4.0
8
舟へ。
「悪魔になんぞ刃が立つもんかッ！逃げるんだァ」
等々
2.5
9
舟置場へ。
マウニ、手ひっぱられて、
2.0
10
A.C
手ひっぱられてマウニFr. in
Follow
「逃げたらどうなるの？」
Follow
2.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
81	11			Fr.in 気味 えっとふりむく男.	「え?」	1.0	
	12			ぎくっと立止っている人々.		1.5	
	13			シーン. ガンコすすみ出て	「そうだ! 悪えはどこまでも攻めてくるぞ」	4.0	
	14			チャハル	「どこまでもだ!」 「斗いましょう. 同じ死ぬならここで!」	5.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
81
15
男、ふるいたつ。
「そうだ、斗うんだ、最後まで！」
その時、ホルスの声がきこえる。
「太陽の剣だ！」
6.0
82
1
ガンコの岩山の上に立つホルス
（主題歌によるどっしりした行進曲にしたい）
3.5
2
ポトム喜び
「ホルス！」
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
82
3
ホルス 駆けおりて来る。
3.0
4
ドラーゴ、そっと後退して逃げ出す
3.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
82
5
川を滑ったり転んだり逃げ去るドラーゴ、ブザマに、
その後を雪狼が追う
3.0
6
ホルス Fr.in
「判ったんです。
あの火で、(Zm)
みんなが燃した あの火で鍛えたらきっと出来る」
7.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
7
「そして悪魔に立ち向かえる一番強い武器になるんです！」
4.5
8
ボルム一歩出て、
「やろう、ぼくらの力を集めて！」
3.5
9
ボルドとその仲間たち、
「ようし！俺達も手伝うぞ！」
村長出て
「俺もやろう！」
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
83
1
太陽の剣。
(印象的に置く。再考)
ホルス走りこんで
しっかりと握り。
一瞬決意の表情
右へかけ出して out
5.0
2
氷のマンモス。
ホルス右からFr. in
すっくと対決の構え。
3.5
(行進曲つづく)

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
83
3
ガンコの穴より
槌もったガンコたち、
壺や、火矢の材料
もったボルド達出
て来る、(カット頭左みている)
右から村長たち
Fr. in
「ガンコ爺さん」
4.0
4
「おれ達にも手
伝わせてくれ」
2.0
5
ポトム感無量、
「お父さん…!」
チャハル、出て来て
「ポトム、フレップ
が居ないの…」
とふりむく、
「え?」
6.0

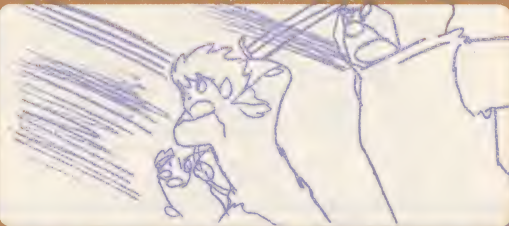
S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
85
1
PAN
PAN UP
「ホルス!」
「ホルス!」
100
2

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
85
3 続き
コロも疲労している
コロ前肢をついてとまってしまう。
どこからともなく雪狼があらわれて二人の頭上を舞う
次第に埋もれていく二人
8.0
4
(O.L)
間あって
奥にシルエット6Sにだーっと現れるヒルダ
ストールのマフラーを手に近づく

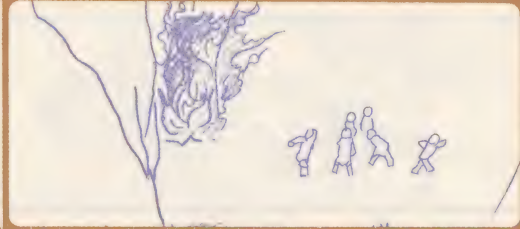
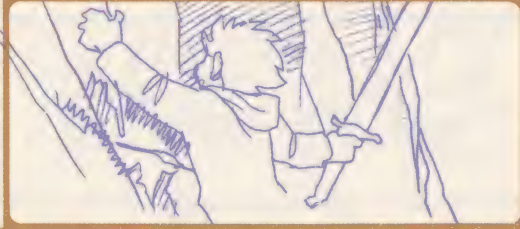
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
85
4
続き
ヒルダ、すぐ足元まで来てたたずむ
20.0
5
みつめるヒルダ。
決意してひざまずく。
4.5
a.c
6
ヒルダ、マフラーをフレップの首にまいてやる。
雪狼共はフレップとコロをおそう。
ヒルダ、むいて
「(きびしく) おやめ!」
が、雪狼は鉾先を転じてヒルダをおそう。

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
85
6
続き
ヒルダ 手で雪
狼をはらう
どこからともなく
トトがやって来て
ヒルダをおそう。
ヒルダ、剣をとって
居合い抜きのよう
にトトをたたき
切る
落ちるトト。
ヒルダ、急いで
かがみ
8.0
7
a.c
自分の首から命の珠
をはずして
コロの首にかけて
やる
ヒルダにT.U(?)
「…さあ、お行き
あたしの命の珠
をかけて!」
T.U(?)
5.0

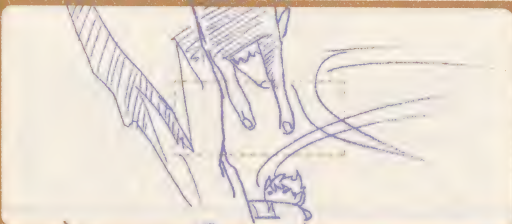
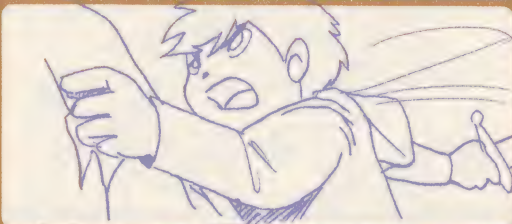
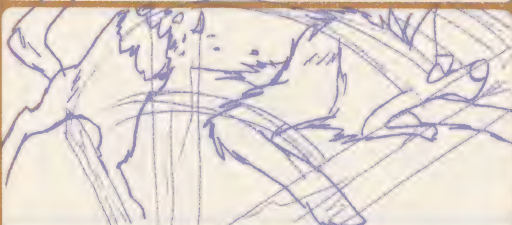
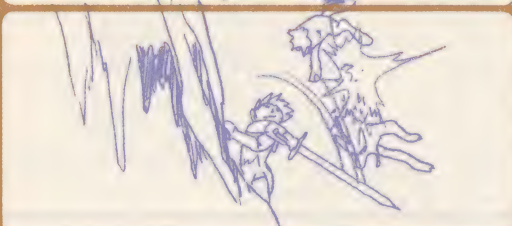
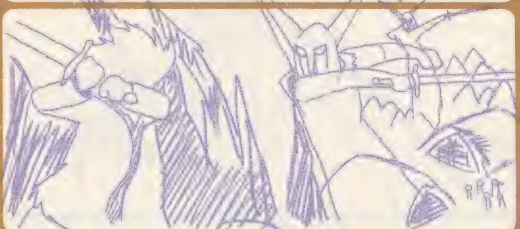
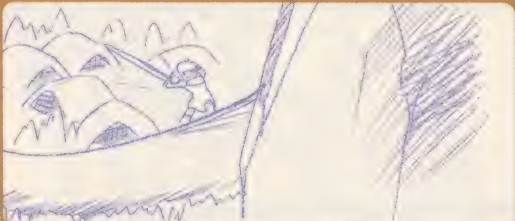
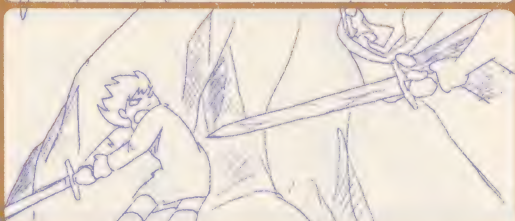
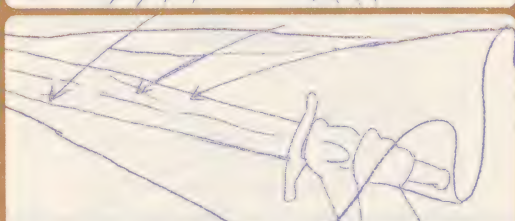
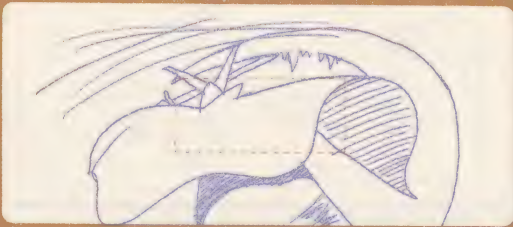
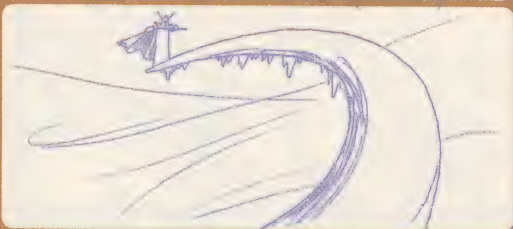
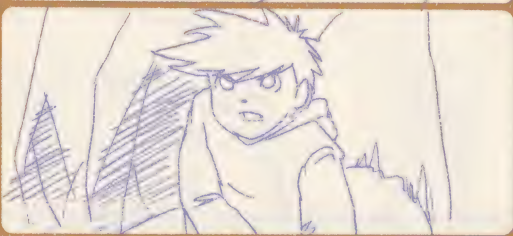
S
85
C
8
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
コロ、ゆっくりと宙
にひきあげられ
ていく。(ヒルダ眼で
追う)
おそう雪狼
ヒルダ すばやく立っ
てたたき切る。
6.5
9
カメラ前下から大
きくFr. inし、
上空へ遠ざかる
コロ、フレップ
気付いて
2.5
10
ヒルダ、淋しく
微笑して見送る
やや アオリ
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
85
11
たちまち遠ざかり
一点となって消え
るコロとフレップ
2.5
12
見送っていたヒ
ルダ眼をとじる。
おそう雪狼
無抵抗
3.0
13
フカン
T.B
ヒルダ雪狼に
おそわれて
体がかしぎ
ゆるやかに倒れ
る。
T.B
たちまちヒルダを
埋めつくす雪狼
13.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
1
矢火
燃え上る火壺
発射.
3.5
2
3.5
3
PAN
ボルド隊発射
クイックPAN ホルス隊発射
Follow
とぶ火壺矢
手前の矢は
Follow in
2.0
4
マンモスの足に
命中
火焔がどっと足を
つつむ

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
4
続き
やせ細る足
が、グルンワルトの傲然たる笑い。
P.U
P.U
マンモス上のグルンワルト。
「じたばたするな、そんなもので→」(3)
7.0
5
村の中程まで進んでいるマンモス。
新しい火のカコイ。
古いのも消えのこっている。
「→俺にかなうと思うのか」(1.5)
3.0
6
ガンコとボトム
火かき棒(?)で
真赤に灼けた太陽の剣をカメラ前へ
ザーッとすべらせる
ややつけて P.D

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
PD
雪に滑ってジューンと蒸気をあげる。
間おかず追って来るガンコ等人々,
3.5
7
空に恋々とさしあげられるサン然たる太陽の剣
(Fr. in)
「出来たぞーっ」
4.0
8
ふりむいて
駆け寄るホルスたち
右前へ
2.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
9
ポトム、剣をかざして大奥より左前へ大きく、(頭剣よくみせて)
続くガンコ、村長ら
1.5
10
左右から走り込んで、ポトムとホルム左右から頭上にかざす。
つけてP.U
サン然とかがやく剣と喜びの顔々
P.U
4.0
(34.5)
11
a.c (剣のハレーション)
村人のかたまりの真中に突き出された太陽の剣とピカーッと光る
「すっ あれは…」
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
12
なにお、ウジ虫どもめ…
とマントひとふり
急げ!」
4.5
13
剣でガチンとマンモスの頭を叩く、
同時に
大量の雪狼が上から舞いおりて、
(下へFr.out)
「のろのろするな!
一気に押しつぶすのだ!」
6.0
14
PAN
マンモスの足のまわりを舞う、
足太くなる、
クイックPAN流し、
3.5

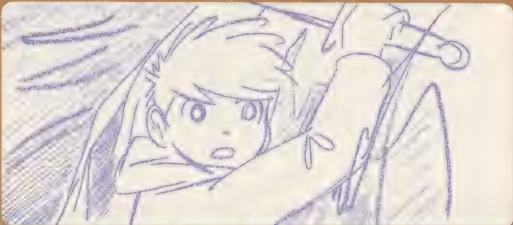
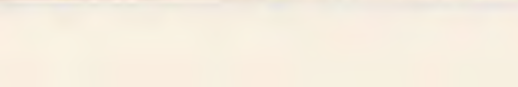
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
15
人々の声あげて
カメラ前へ殺到
する村人たち,
ホルス先頭
人々の声
2.0
16
奥に火
右から左へ通過
1.5
17
フカン,
上から下へ通過
2.0
18
Follow
アオリ
ホルス中心につける,

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
86	18 続き					
	19					
	20					

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
86	21			ホルス、右から fr.in マンモスの足をの ぼって fr.out.	2.0	
	22		(follow)	足(?)をのぼるホルス (場所は前カットのスピードと長さによってきまる) 下から fr.in 必要に応じて follow	3.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
23
グルンワルト、マント ひとふり
マンモスのカゲから
ワッと出て カメラ前へ 殺到する雪狼の群.
2.5
24
ボルド、ポトム その他、援護の火矢射ふ (すかさず)
1.0
25
Follow
急降下する雪狼ども に当ってどんどん蒸発
その消えゆく蒸気の中に ただ一匹 まっしぐらに駆けおりるのは銀狼である.
ザッと あまえて 止まる
3.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
86	26			ア、とみるぢんま	1.0	
	27			あっと見上げる ホルス	1.0	
	28			カメラ前へ跳躍 する銀狼	1.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
29
P.D
T.U
ホルスにとびかかる
銀狼。
カット頭やや銀狼
につけてRD
(ホルス カット尻でFr.in)
1.0
30
ホルス、さっと太陽
の剣をふるう(すくい
あげるように)
1.0
31
剣、爪を掻いて
銀狼は真二つ。
(カットイン)
1.0
32
とび離る銀狼
(すぐには下へFr.out
しない)
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
33
フカン
歓声あげる村人たち(子供に近い)
その真中へどすんと落ちる銀狼の首。
ギョッ
3.5
34
グルンワルト、それを見た感じで「ムムッ!」
さっと空中へ
2.5
35
ポトムアッ
1.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
36
P.D↓
グルンワルト 空中をとんで(つけてやや PAN)
ホルスに向ってダッシュ!
3.0
37
P.D↙
グルンワルト迫る
ホルスかまえ,
(グルンワルトにつけて PAN)
1.0
38
ガキン!
1.0
39
PAN→
グルンワルト,一たんとびすさって(PAN)
反対側の岸を蹴り,再びダッシュ
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
40
Follow
形相物凄く
ダッシュするグルンワルド.
1.5
41
T-U
ホルスにT.U
(主観的)
1.5
42
ホルス、身をかがめて.
上にはねあげる.
1.0
43
(カットイン)
ガチン!
マント通過
0.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
44
グルンワルト、
手前からとんで
牙の先端へ着地
3.0
45
ホルス下からFr.in
みる
1.5
無気味な構え
に入るグルンワルト

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
46
対峙。
グルンワルト、サッと
別の構えへ。
4.0
47
突然ホルスは
剣をふりかぶり
1.5
48
a.c
バン！と牙を叩
く。
折れる牙。
グルンワルト、あわて
てとんで逃げる
4.0
49
とび上ってよろこ
ぶポトム、マウニ
歓声
その時ドシン
とすごい地響
き
3.0
地

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
50
グルンワルト Fr.in しながらギョッとふりむく。
すかさず切りこむホルス
グルンワルト、かろうじてかわして上へFr.out
2.5
51
マンモスの頭上へと戻る（彼方をみながら）
2.0
52
姿を現す岩男。

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
52
続き
5.0
53
村人ギョッ
「はさみうちだ!」
2.0
54
向かい合うマンモスとモーグ
(二歩で止まる)
6.0 (101.0)
55
ホルス、剣をさしあげてアイサツ
「モーグさーん、ありがとう」
(一部次へ)
2.5

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
86
56
a.c
ホルス、剣かざしている。
「よくやった、見事な剣だぞ」
5.0
57
グルンクルト
「くそう！」
剣をふりあげて
2.0
58
a.c
マンモスのミケンをハッシと打つ。
ワッと直射的にとび出す雪狼の群

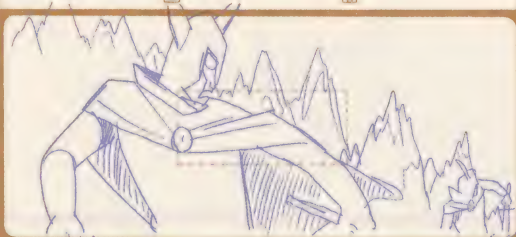
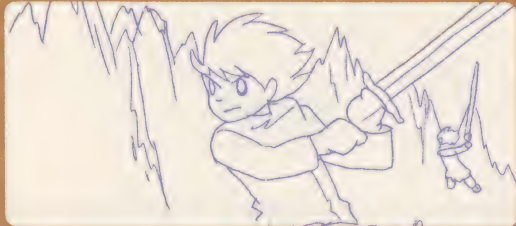
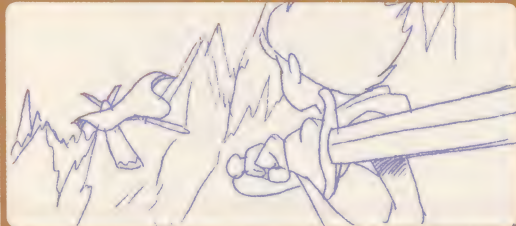
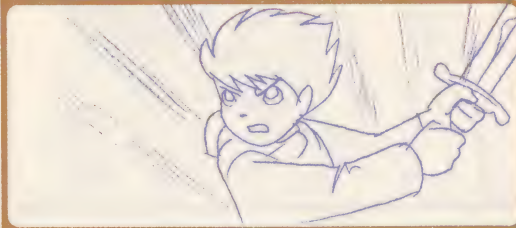
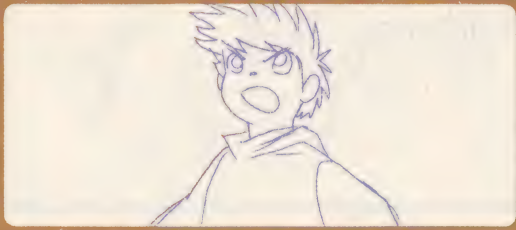
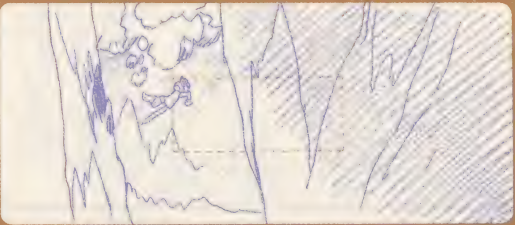
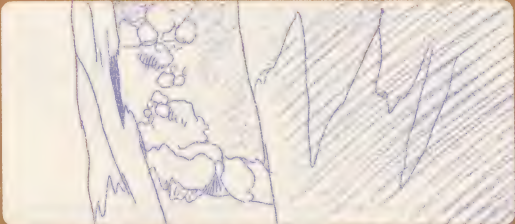
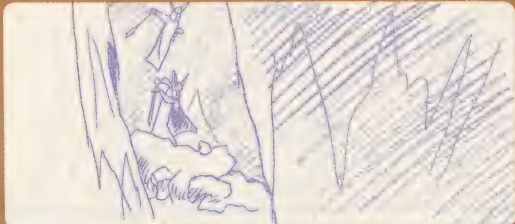
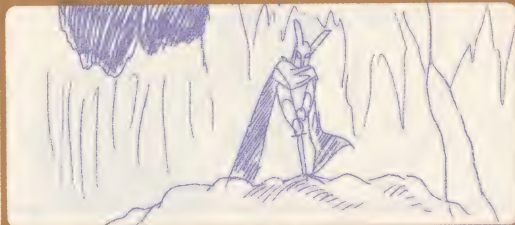
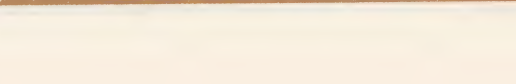
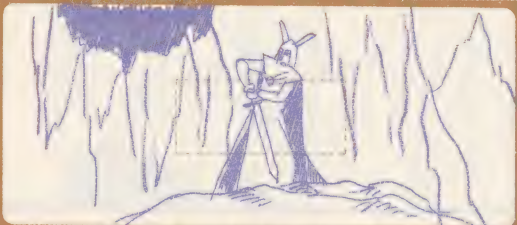
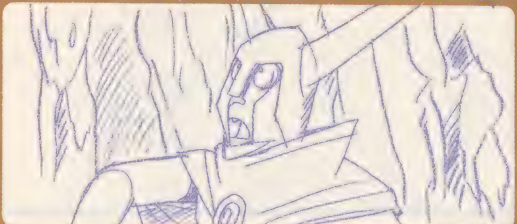
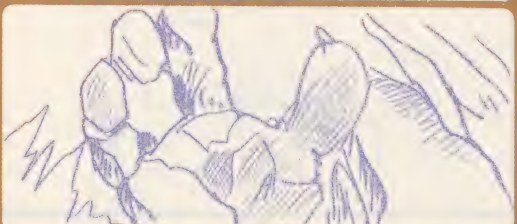
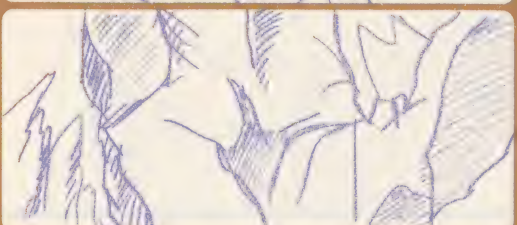
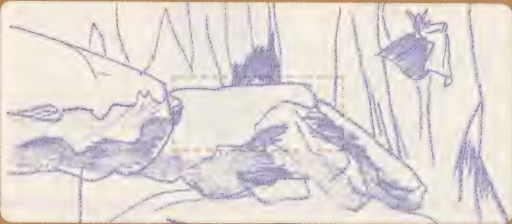
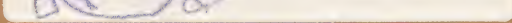
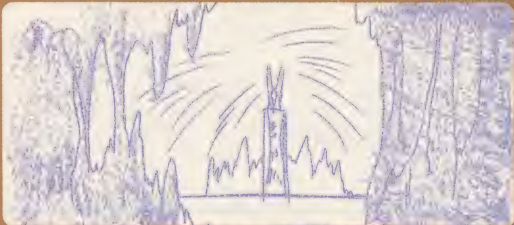
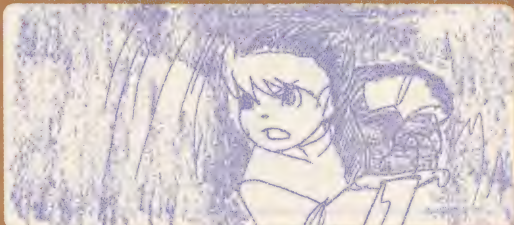
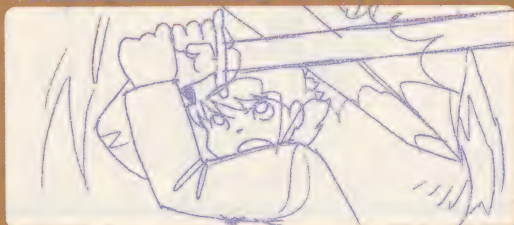
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
59
グルン、雪狼の動き、
ホルス、グルンに迫るべく山登り。
空をふらふらとやって来るコロとフレップ
チャハル気付いて
(岩男の笑い)
「フレップ!」
5.0
60
フレップ 命の珠をさしだしながらホルスに近づく。
Follow PANで
なめに、
ホルスふりむいて
PAN ←
「ホルス、これを使ってやっつけて!」
「空をとべるんだッ」

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
61
命の珠のUP、
コロ、
(眼線逆)
「ヒルダがくれたんだよ」
1.5
62
ホルス、
「えっ ヒルダが!」
2.0
63
グルンワルト、
さっと左下みて
「ヒルダめ、裏切りおったか!」
と右上へ きれる
3.0

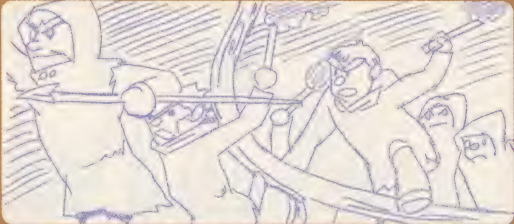
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
64
チョト チガウ
命の珠かけたホルス、あっと上へ
ふりむいて
さっと左前へとび
出す。
(カット頭珠に手をやり見つめているところ)
←左右逆!
2.0
65
左右逆!
奥から来た雪狼
にとんでさっと
またがり。
そのまま右上へ
まわって
つけて Follow
上へ outしていく。
Follow out
4.0

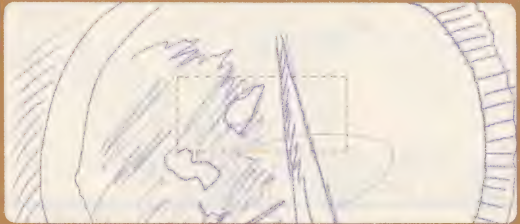
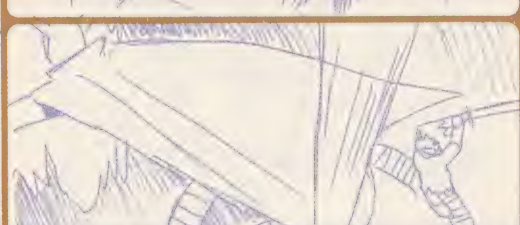
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
66
67
(カット頭もっと手があがっている)
モーグ、おもむろに手をやってぬぐい、パッと捨てて
マンモスに向って前へ出ながら(手を「ホルス→」あげること)
6.0
R.C
空をクルン逃げホルス追う、
岩男、前へ出てマンモスをがっしりと腕でおさえる、
「マンモスはひきうけたぞ」
5.5

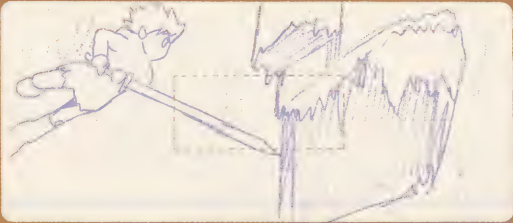
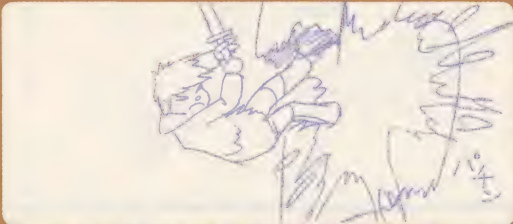
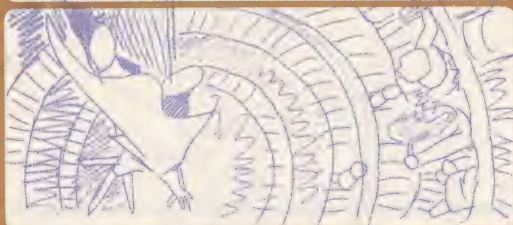
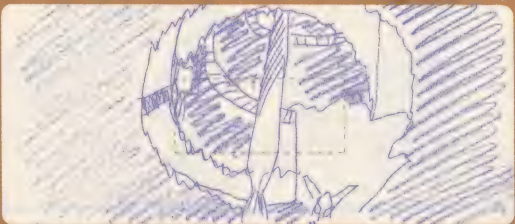
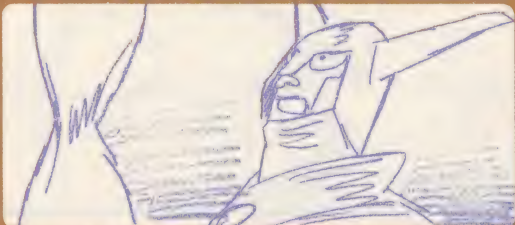
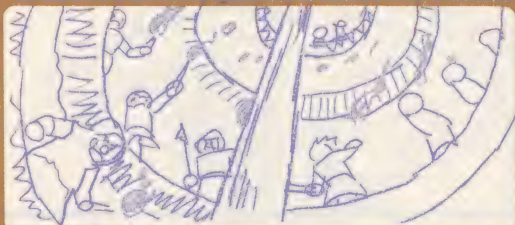
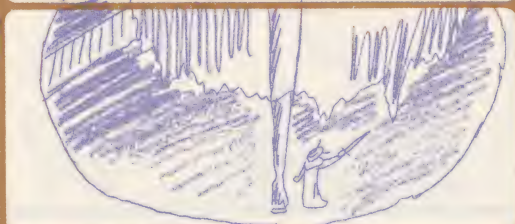
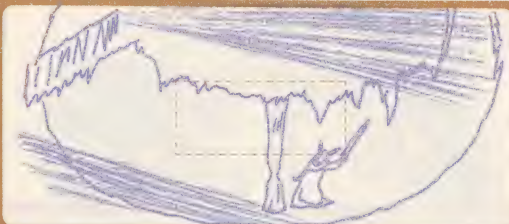
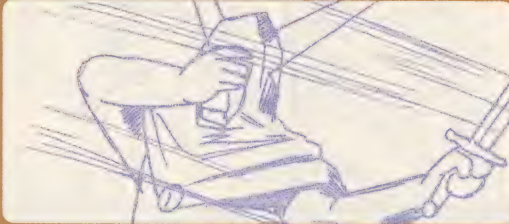
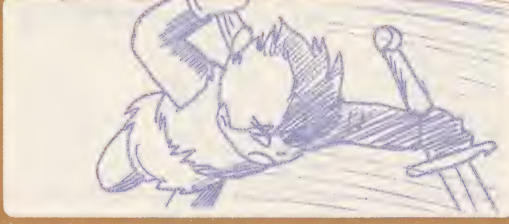
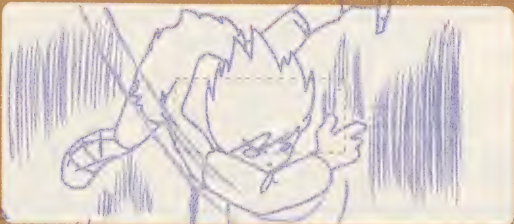
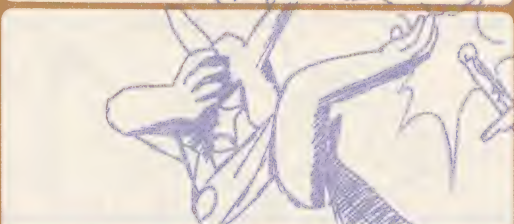
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
68
ザーッと氷上船の
舷側がFr.in
つけてPAN,
奥へ進んでいく
氷上船,
手を振る
PAN
69
女達手を振る.(T.B?)
3.5
Follow
氷上船.
上を指さして喜び,手や錨をふる
3.0
70
手をふって答礼する
岩男,
左から右へ舟上の
人々が手振りながら
通過.
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
71
氷上船は左へ通過していく(Fr.out)
岩男、マンモスに手をかけて
4.0
a.c
72
ぐりっと押す。
氷のマンモス倒れて、
おちる。
6.5
a.c
73
左前へ氷上船キレていく(カット頭ーすみえるだけ)
丘の向うに落ちて、
大音響
8.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86
74
グルンワルト、カメラ前から大きく入って、
つけて Follow PAN
ホルス、Fr. in 突込んで
一合、
雪狼、消滅。
PAN
グルンワルト、雪山の方へ逃げる。
ホルス追っていく。
8.0

S86Ⓐ－C1～S86Ⓐ－C5迄 奥へにげるグルンワルド
S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
86A
1
PAN UP
川をまわって入って来る氷上船
左奥を見上げる
P.U
グルンワルトを追うホルス
6.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
86A
2
奥から来るグルンワルト
Fr. out
ホルス追う。
つけてPAN
Follow
PAN
ホルス、M.Sまで遠ざかって。
6,0
3
ホルス
Follow
2,5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86A
4
ホルスの主観
グルンクルトの行手の岩が左右に開いて洞穴の入口がみえて来る。
T.U
グルンクルト、穴に入らず急上昇。
P.U=T.U
崖の上に消えたとたん。
上からカメラ前へ降って来る雪崩れ
7.0
5
アッ、となるホルス
Follow ↑
1.0

S
C
画　面
キャメラワーク其の他
内　容
TIME
諸指定
6
ホルスの上から雪
ドサッと落ちて
下敷になる。
グルンワルト、笑い
と共に上からFr.in
舞いおりて、剣を
かまえ
a.c
8.0
7
ズブリ、ズブリ
と突き刺す。

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
7
続き
その時,左から 雪上
グルンクルトにかげ
がおちて.
8
α.C
あっとみるグルン
クルト
5.0
9
岩男の右手が
カメラを覆い,
1.0
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
10
かろうじてとびすさるグルンクルト。
岩男の手は雪をがサッとつかみあげ
4.0
11
P.U
岩男が ぬうっと岩かげから立上る。
つけてP.U
P.U
岩男の肩に村人たち。
5.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
86A
12
グルンワルト ギョッとなって
1.5
13
a.c
洞穴にとびこむ
手の上の雪こぼれおちて姿現すホルス.
2.0
14
「行け!」
「ありがとう」
ホルス、サッととんでFr.out
4.0
15
洞穴へと突入する
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
87
1
一点がみるみる近づいて。
(ホルスの主観)
T.U
洞穴のむこう凍結した地下の湖面にそびえ立つ壮麗な氷の城(大ドームの下)塔はグルンワルトの像である
6.0
2
ああっと見るホルス
Follow
洞穴の壁がきれてとび出したとたん、上からグルンワルトの剣がホルスを突く危くかわして。
2.5

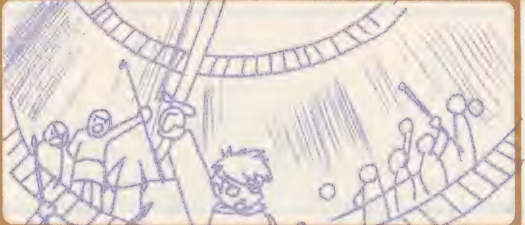
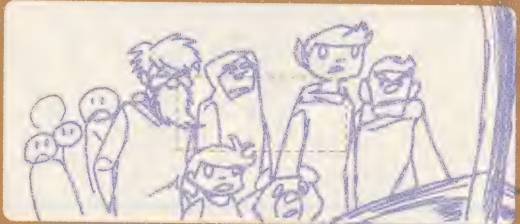
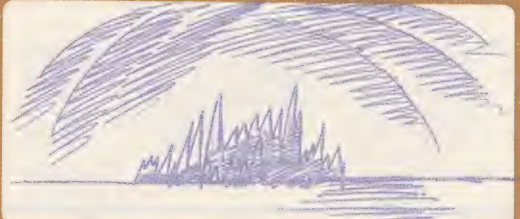
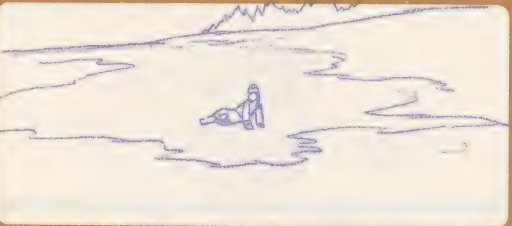
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
	3			ホルス，カメラ前へとびだしながら身構える。 （同時に） 洞穴上から刺したグルンワルト，壁を蹴って突進	2.0	
	4			ガキン！ もう一合。 （必要に応じてFollow）	3.0	
	5			洞穴からとび出して来る氷上船。	2.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
6
グルンワルト ギョッ
(ふりむいて)
1.5
7
右前からFr.inしながら 火矢を放つ.
グルンワルト, 逃げて, 弧を描き(一旦上昇する)
a.c
2.5
8
急降下, 氷の城の塔の入口へ(ホルス追う)
グルンワルトにつけてP.D
P.D
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
9
入口附近
グルンワルト入る。
続いて ホルス。
右から ザッと氷
上船 Fr. in
6.0
10
バラバラッととび
おりる村人たち。
1.5
11
階段へ殺到。
カメラ前へ大きく。
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
12
3.0
13
つカン
ラセン階段を斗りながらのぼって来る二人。
後から村人たち。
4.0

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
14
グルンワルト Fr. in
二人、斗いながら
上へ 上へ。
(つけてP.U)
グルンワルト、急上
昇して、
P.U(イドー)
4.0
15
塔の腹からとび
出す。
P.U(イドー)
1.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
16
とび出して塔のまわりをとび上へ
Fr. out
4.0
17
グルンワルト、ホルスをまいて
急降下。
P.D
塔の口から中へ。
追うホルス。
眼、口、にツララ的なシャッターがおりる。
6.0

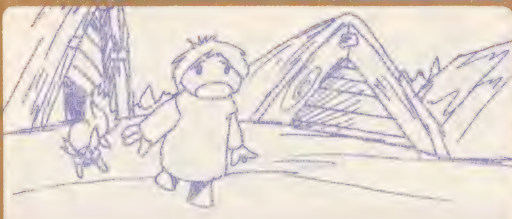
S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
	18	パキン		シャッターが眼の前でおりて、激突してはねとぶホルス	1.5	
	19			グルンクルト、支柱に沿って急降下、ギョッと見ている村人たち、	1.0	
	20			同、見送る人々、(下の方にはもう村人たち居ない)	1.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
21
グルンワルト，急降下して来て（仕つ）
細くくびれている支柱
（ズームUP？）
2.5
22
グルンワルト，上を見上げてニヤリ
1.5
23
階段駆けおりて来る村人たち，
1.0
24
グルンワルト，剣をふりかぶる

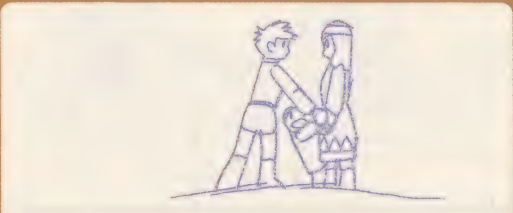
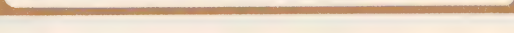
S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
24
続き
その時、大音響と共に左からサアーッと太陽の光がさし込む
キラキラッと光る氷、
2.5
25
あっと目をおさえるグルンクワルト、
1.5
26
ホルス、駆けおりながら、
「太陽だ!」
Follow
1.0
27
Follow in的に、
ホルス、下降しながら、斧を投げつける、
Follow in

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
27 続き
27A
28
27A 走る斧 Follow
1.5
0.5
眼おさえたまま、更にふりあぶろうとするグルンクルトの手首に当ってカチン！と剣をはじかれる。
あわてて剣を追って右下へ
2.5

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
	29			斧と剣、太陽の光を反射、グルンワルトの眼を射る		
				あっとのけぞり		
				あわてて左へ、		
				が、更に強烈な光が眼をさす。	6-0	

S
C
画
面
キャメラワーク其の他
内
容
TIME
諸指定
30
大ドームの壁が
破れ、湖面をなす
氷板が割れ、
すっくと立っている
岩男、
後光がさすように
太陽の光、
4.0
31
グルンクルト、
よろめいて、
つけてPAN
支柱に抱きつき、
かろうじて上をみる、
5.0
32
カメラ前に向って
一斉に投げつけら
れるタイマツ、
2.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内容		TIME	諸指定
	33			グルンワルトのまわりにバラバラと突き刺さるタイマツ タイマツの林の中で苦悩するグルンワルト.		3.5	
	34			ガンコ. 鉾を振りあげ	「鉾をかざせ.」	2.5	
	35			村人たち掛声をかけながら. 鉾をかざす. 光の洪水	「ウォッウォッウォッウォ…」	4.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
36
グルンワルト
苦悩
2.5
37
まわりに銛かざす村人たち。
ホルス、太陽の剣を高々とさしあげて 下から Fr. in
スック!
(みせ方検討)
8.0
38
サン然と輝く
太陽の剣
2.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
39
最後の力をふりしぼって、顔をあげようとしたグルンワルド、太陽の剣の強烈な光にうたれて唸り声をあげて
「あ、あーッ」
2.5
40
(a.c)
倒れ伏す、
3.0
41
ホルス
太陽の剣をゆっくりと構え、
はっしと投げつける。
(スローモーション?)
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
42
塔の下がボッ！
と閃光を放ち。
（ホルス 反射的に
手前へ 氷上船が手
前に逃げて来る）
予光が二、三度。
強烈な閃光が
湖面の氷板の下
を一面に走り、
大音響と共に凄
い火柱が噴く。
塔、徐々に沈みは
じめる。
（爆風）
10.0
43
みつめるホルス。
ふと胸に
手をやってみる。
命の珠ない。
ホルス、再び
塔をみる。
（爆風）
5.0
44
傾いたまま 沈ん
でいく塔
5.0

S	C	画面	キャメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	45			見つめ、立ちつくす、 ガンコ、ポトム コロ、フレップ・		2.0	
	46			完全に沈みきる。		6.0	
	47			みつめるボルド 村長、 ホルス、右から皆の ところへ戻って来る。			
				チロの声きこえて ホルスふと足元を みる。	「ヒルダは?」	6.0	

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
48
「ヒルダは死んじゃったの!」
とわっと泣き伏す。
4.0
49 それを見つめるホルス。
T.U
4.0
49
(O.L)
89
1
PAN
T.U
太陽の陽ざし、晴れた空
木々の葉から滴が光って落ちる。
小鳥がチチチとさえずって舞う
つけるように PAN
残雪のお花畑に倒れ伏している ヒルダ
ヒルダ
小鳥のさえずり
ヒルダ、次第に意識が蘇える。
めざめる。
ゆっくりと身を起す。
(テレビ O.L アクション完全ダブり)
(O.L)
20.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
2
(O.L)
そっと体を起す。
(下から Fr. in 的)
信じられない。
あたりを見、
更に起き直る。
7.0
3
a.c
あたりを見
たしかめるように
自分の体を抱く
「どうして、
どうしてあの
珠を失くした
あたしが…」
(もう少し寄って)
10.0
90
1
(O.L)
2
残雪のある池
右から倒影 (晴れた空)
歩むヒルダ。唄声が起る
ヒルダ立止る。
8.0
2
みつめるヒルダ。
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
3
あたたかそうな
村、ヒルダたたずむ
湧きあがる唄声
見張台の再建が
みえる.
4.0
91
1
起きあがっていく
見張台
3.5
2
ひっぱる
ホルス、ポトム
明るい.
ホルス、ふとふり
むく.
4.0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
3
ひっそりと立つ
ヒルダ.
チロ
(OFF)
「ヒルダ!」
3.0
4
マウニ、チロ
走る
マウニ
「ヒルダ!」
1.5
5
走るマウニ、チロ.
Follow
ヒルダの胸にと
びこむマウニ、
チロ.
3.5

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
6
「マウニ!」
4 0
7
4ロ.ヒルダに顔おしつけて、うれし泣き。
「ヒルダ、ヒルダ…
(泣きじゃくる)。
4 0
8
駆けて来るホルスたち
ホルス、そっと止まる。
4 0
9
みつめるヒルダ。
4 0

S
C
画面
キャメラワーク其の他
内容
TIME
諸指定
11
走るホルスとヒルダ
Follow
5.0
12
Follow
走る
コロ、
フレップ
マウニ、
チロ、
3.5
92
1
カメラ前より
太陽に向って駆けていくみんな、
ホルスヒルダ中心に
横隊
おくれっぱなしの
Follow
20.0

特別寄稿

大塚康生

一人の演出家による集中的な個性的表現と主張

『ホルスの大冒険』(1968年)について考える時、『白蛇伝』(1958年)にはじまる、それまでの東映の劇場用長篇での演出(監督)の作品への関与と際立って異なるアプローチがなされていることについて書いておかなければなりません。それは日本のアニメーション創作での演出(監督)の権威の確立です。

ディズニーの全ての劇場用長篇作品でもそうですが、日本でもそれまでは、いまでいう「絵コンテ」というものはないに等しく、一人の演出家が全編を通して、その創造力を発揮したものではありませんでした。複数の原画家その他のアーティストが、シナリオもしくはシノプシス(梗概)から各自のイメージをA5ぐらいの大きさの紙に描いて、壁一面に貼付けて行き、プロデューサーや演出家、主な原画家たちが他のシーンとの関連を考えながらそれを検討し、より優れた別のスケッチに置き換えたり、並べ変えたりしながら次第に来るべき作品の全体像に迫って行く。と同時に、キャラクターの素案、背景(美術)なども並行して開発される。こうして映像表現のアウトラインがすべての作画家によって承認、共有された時点で、シーン担当の複数の演出家が決まり、お互いに緊密に連絡しながら、原画家に指示を出したり調整したりする、いわばコーディネーターの役割を果たしてゆきます。アニメーションが集団創作といわれる所以であると同時に、演出は「アニメーターの名演技を見せるための」黒子のような存在でもあったのです。『ホルスの大冒険』の制作にあたってまず私が指名され、演出を選ぶ権限が与えられたことがそのことを象徴しています。

『白蛇伝』ではラフ・ストーリー・スケッチは岡部一彦、橋本潔両氏によって描かれ、森康二、大工原章両氏の担当シーンに分けられてから、藪下泰治さんが口頭で構成とカットの流れを指示し、イメージスケッチを並べ替え、修正、加筆。実際的なキャラクターのサイズ、アングル、演技は森康二、大工原章両氏にまかされていました。今日でいう絵コンテは以上の3人の方の頭の中にしか存在しなかったのです。私達もおおよその話と、自分が担当するシーンの前後についてしか知らない状態で部分に参加していましたが、誰が見ても明らかな森康二、大工原章両氏の絵柄と美意識の深刻な違いは、アンタッチャブルなものとして放置されていたのです。

密度の高い作画を伴う1時間以上の長篇アニメーションでは、こうした矛盾を解決しコンテ作業を一人で行うというのは、アメリカでも日本でも不可能だと思われてい

ましたし、余程の指導力と説得力、想像を絶する作業がない限り成立しないものと考えられていました。

この手法は原画家が増え、長篇の経験が蓄積されるにつれて、少しずつ発展して行きましたが、のちの大作といわれる『わんぱく王子の大蛇退治』(1963年)でもストーリー・ボードはシーン担当のそれぞれの原画家にかなり大幅にまかされ、シーンによって多少タッチが異なってもよいという前提のもとに、演出の芹川有吾さんが全体のつながりを調整するという手法で出来上がっています。作業の進行上各々の分担するシーンについてはカット内容が確定し次第、手分けしてコピーされてコンテらしきものとしてまとめられて行きましたが、絵も気分もバラバラです。カットの長さの配分などは、ラストの山場にあたる「大蛇」のシーンを例にとると、当初約8分だったものが15分近くにまで追加、拡大され、「オノゴロ島」や「火の國」が大幅に短縮されただけでなく、「大蛇」のシーンの短いカットが「火の國」の戦闘シーンに使われたりしているのです。いかにも実写の助監督だった芹川さんらしく「編集用の」カットを撮り貯めていたのです。

高畑さんの挑戦はこうした東映のそれまでの経験を総括し、演出家一人の美意識による映像表現としてまとめ、完全な「絵コンテ」として仕上げることと、全カットの詳細な点検作業でした。そして高畑さんは、5稿まで練り上げられたシナリオは全員に読んでもらい、宮崎駿さんが描いた大量のイメージスケッチを最大限に生かして組み込んで行くことと並行して、そこから発展させた新しいイメージを加え、かつてないほどの精度をもつコンテを完成させて行ったのです。座礁した浜辺の廃船の一枚の絵から父親との別れを泣き、荒海に出発するホルスのシーンなどはその典型例といえるでしょう。ホルスの眼の中で泳ぐハイライトによって涙ぐむ姿を考えだしたのも高畑さん自身でした。

高畑さんの演出手法は、絵コンテの完成度を高めただけでなく、アニメーターと同じか、それ以上の目線で各カットの構図や演技内容を精緻に判断し、微妙なコマの操作などにも徹底的に関与して行くものでした。それは高畑さんだけでなく、全員がかつてないほどの緊張感と創作の高揚感を共有することになり、出来上がったフィルムを見てすべてが報われた充実感を味わったものです。この経験とエネルギーは次の『長靴をはいた猫』(1969年)にそのまま流入していますが、コンテは『ホルス』以前のように、再びシーン担当者によるそれぞれ独

立した情緒と絵によって出来ているのを見れば、『ホルス』の作業がいかに斬新で理想主義的だったかを表しています。

このような一人の演出家による集中的な個性的表現と主張は、のちの宮崎さんによる映画の精緻な設計図ともいえる「絵コンテ」として継承、完成されて来ていますが、『ホルス』の絵コンテはその先達となった傑作といっていいと思います。

幸運にも私はその「絵」の部分を埋める仕事を手伝いましたが、どのカットも克明なラフ・スケッチをもとに微妙なアングルの違い、大きさなどを指示する高畑さんの創作姿勢に驚き、呆れたものです。すべてのカットには、そこになくてはならない説得力のある意味がありました。

ラストで村人達が氷上船にのってグルンワルドの城に殺到するシーンで、その遠景に氷のマンモスと岩男が戦うカットがありますが、見せ場主義の私が「ここにもっと寄ったカットで氷のマンモスと岩男を見せましょう」と主張すると、高畑さんは「ここではドラマの流れの中では主役はすでに村人達でありホルスです。不用意にそのアップを入れると観客が混乱しかねないのです」と丁寧に説得、どのカットにも周到に計算された意味があることを教えられました。

同じ頃テレビ・アニメが手塚治虫さんによって創始され、雑誌のコマからの翻訳作業として、「絵コンテ」ははじめから一人の演出家による「作品」としての仕事として出発しました。このことと、長篇でもそれが可能であることを『ホルスの大冒険』で高畑さんが確立したことは、日本のアニメーションに個性とヴァラエティを与えることになりました。そして合議制のアメリカでの手法と著しく異なった道を日本が歩むことになったのは御承知の通りです。

『ホルスの大冒険』のコンテは鉛筆で描かれたオリジナルの原稿を多数のアニメーターに手伝って貰って「青焼き複写」のためのカーボン紙に転写したものが配付されました。オリジナルのまま写真撮影したものもありましたが、経年変化によって見えなくなったりして今回の復元は苦労をされたと思います。今見るともっと尺数と時間があればゆとりのある画面が出来ただろうに、とか、当時の私自身の画力のつたなさも含めて口惜しさとともに感無量の思いですが、会社にも苦労を強いてしまいました。40有余年を過ぎてあらためて、『ホルスの大冒険』のコンテが公開され、日本のアニメーションの技術史の上でのその意義について問うことができるのは、関係者を代表して心から感謝しています。

高畑　勲（たかはた　いさお）

1935年、三重県生まれ。アニメーション映画監督。'59年に東京大学仏文学科卒業後、東映動画へ入社、本作、劇場用映画「太陽の王子ホルスの大冒険」('68)で初演出。以後、劇場用中編映画「パンダコパンダ」シリーズ('72、'73)をはじめ、TV作品「アルプスの少女ハイジ」('74)「母をたずねて三千里」('76)「赤毛のアン」('79)の演出を手がける。劇場用長編映画作品としては「じゃりン子チエ」('81)をはじめ「火垂るの墓」('88)「おもひでぽろぽろ」('91)「平成狸合戦ぽんぽこ」('94)「ホーホケキョ　となりの山田くん」('99)などを監督。著書に『映画を作りながら考えたこと』『十二世紀のアニメーション』他。

大塚康生（おおつか　やすお）

1931年、島根県生まれ。'57年、東映動画に入社し日本初の本格カラー長編アニメーション「白蛇伝」('58)、「わんぱく王子の大蛇退治」('63)などに動画で参加。「太陽の王子ホルスの大冒険」('68)で初めて作画監督を担当する。その後、東京ムービーを拠点に日本アニメーションなどでもアニメーターとして仕事をする。作画監督作品は「ムーミン」('69)「ルパン三世」('71)「パンダコパンダ」('72)「未来少年コナン」('78)「ルパン三世　カリオストロの城」('79)「じゃりン子チエ」('81)など多数。本作では絵コンテも担当した。'91年から9年間代々木アニメーション学院アニメーター科の講師として教壇に立つ。技術顧問を務めるテレコム・アニメーションフィルムのアニメ塾や、スタジオジブリの研修生への講義などを通じ、現在も後進の指導にあたっている。著書に『増補改訂版　作画汗まみれ』がある。

スタジオジブリ絵コンテ全集　第Ⅱ期
太陽の王子ホルスの大冒険
東映アニメーション作品
©東映
演出：高畑勲　絵コンテ作画：大塚康生

2003年7月31日　初版発行

発行人	鈴木敏夫
発　行	株式会社徳間書店 スタジオジブリ事業本部 〒184-0002　東京都小金井市梶野町1-4-25 電話0422-60-5630 編集担当　田居　因 編集　中島紳介　今西千鶴子　柿崎俊道 装幀　真野　薫（CNT508）
本　社	株式会社徳間書店 〒105-8055　東京都港区芝大門2-2-1 電話03-5403-4324（販売） 振替00140-0-44392
印　刷	大日本印刷株式会社
製　本	大口製本印刷株式会社

ISBN4-19-861703-1

日本音楽著作権協会（出）許諾第0307962－301号

スタジオジブリ
絵コンテ全集
第Ⅱ期

太陽の王子ホルスの大冒険

演出
高畑勲

東映アニメーション作品

徳間書店

スタジオジブリ
絵コンテ全集
第Ⅱ期

太陽の王子ホルスの大冒険

演出
高畑勲

東映アニメーション作品

徳間書店

¥

THE LITTLE NORSE PRINCE VALIANT

スタジオジブリ
絵コンテ全集
第Ⅱ期

太陽の王子 ホルスの大冒険

演出
高畑 勲

東映アニメーション作品

徳間書店
¥

9784198617035

1920074032006

ISBN4-19-861703-1

C0074 ¥3200E (0)

徳間書店

定価：本体3200円 十税

スタジオジブリ絵コンテ全集 第Ⅱ期

太陽の王子ホルスの大冒険

月報 2003年7月

黒いフレームひとつが実際の絵コンテのひとコマですが、スペースに入らなかったため、90%に縮小してあります。原寸は天地57ミリ、左右128ミリです。

村人の唄とヒルダの唄と

間宮芳生

１９６０年代のはじめ頃だったろうか。ヨーロッパの中世からルネッサンス期の音楽をやたらに聴きまくったことがあった。その中心は15世紀、16世紀のフランス・ベルギーあたり（いわゆるフランドル楽派）の世俗曲、つまりシャンソンや舞曲などのアンソロジーだったわけだ。

あの頃はＦＭ放送の実験段階で、ある大学の中にあったＦＭ試験局から僕に声がかかって、ヨーロッパ音楽の原点とされる「グレゴリオ聖歌」にはじまって現代までの音楽史全般（といっても主にヨーロッパだが）を、ＬＰレコードでたっぷり聴かせる番組をつくることになった。毎週主題に応じて専門の音楽学者や研究者を招いて、僕が聴き役になり、多岐、多彩な音楽を聴いて、ほぼ半年、いやもっと続いたのだったろうか。

毎週、僕にとってほとんど初体験の中世の音楽や現代の音楽にふれる喜びはとても大きかった。中でも当時はコンサートなどで聴くチャンスがほとんどなかった、15、16、17世紀の、いわゆるルネッサンス音楽を聴くのは本当に楽しかった。あの番組で一番得をしたのは、毎回聴き役の僕だったことは確かだ。そしてヨーロッパルネッサンス期の音楽に僕は、すっかりハマッた。

そこから聞こえて来たのは、近代になってキリスト教の神が、さらに近代文明がかくしてしまった、中世までのヨーロッパ。悪魔と神がほとんど一体の世界、伝説のニンフや地母神が住んでいたヨーロッパの、耽美的なあやしい魅力の響きの洪水だった。そしてもう一方、バッグパイプの響きと、タンバリンのリズムが似合う古い民俗舞曲も沢山聴いた。１９６５年に作曲した僕のオペラ「ニホンザル・スキトオリメ」（木島始作の大人の童話を台本としたもの）には、ルネッサンス・スタイルが、重要な音楽の語り口として利用されることになる。

『太陽の王子ホルスの大冒険』のための音楽の作曲を高畑監督が何故僕にたのんで来たのか……オペラ「ニホンザル・スキトオリメ」を彼が聴いていたのか？（なにしろ、ラジオ放送一度、舞台上演ただ一回だけで、あまりの規模の大きさ故に、以後一度も聴かれていないオペラなのです）。……それで『ホルス』のために僕の音楽を求めたか？　こんど高畑さんに問いなおしてみよう。

ともかく、僕にとって、そして多分監督にとっても、『ホルス』の音楽の中で最重要なのは、いくつかある挿入歌、それも、主題歌や、子供たちの唄ではなくて、村人たちの「収穫の唄」、「婚礼の唄」、そして、4曲ある「ヒルダの唄」だと思われた。

村人のは、いわば、村、人間の共同体、その信と和と労働のシンボルとしての、民衆伝承音楽、つまり民謡と民俗舞曲、フォーク・カルチャーの響きである。婚礼の場面の音楽には、バッグパイプの響きがほしいけれど、奏者を見つけることが出来なくて、オーケストラの楽器でバッグパイプの音色をつくった。

一方、悪魔の側にとらえられているヒルダが歌うのは、人間の心に怠情や不信をうえつける働きをしてしまう、甘美で悲しいうただ。ヒルダは自分のうたの魔薬のような働きを、多分半分無意識で、半分は知っているだろう。だからそれは、ルネッサンス期に、ミンストレルと呼ばれた吟遊詩人たち、つまり、リュート弾きを供につれた騎士音楽家たちがつくった教会音楽とは別の文化、やがてバロックの宮廷音楽や、マドリガル・コメディを経て、オペラが生まれてゆく道筋の中にあった、都市文化（アーバン・カルチャー）の響きを持たなければならない。

当時、日本にはまだとても少なかったリュート奏者をさがし、中世風のうたい口には最上の人と確信したソプラノの増田睦美さんに歌ってもらって、ヒルダの4つのうたが出来た。それにしても、村人がみなうっとり聴きほれるヒルダの子守唄の歌詞は、ギョッとするような残酷な中身だ。歌詞を書き出してみる。

ヒルダの子守唄

むかし　むかし　神さまが言いました
おやすみ　みんな
やさしい　わたしの子供たちよ

むかし　むかし　かわうそが言いました
お願い　神さま
黒熊のうでに　鉄ぐさり
おやすみ　かわうそよ
黒熊のうでは　もう刎（は）ねた

むかし　むかし　熊どもが言いました
おねがい　神さま

かわうそたちが　小魚あらします
おやすみ　熊たちよ
かわうそたちは　もう火にくべた

むかし　むかし　神さまが言いました
おやすみ　みんな
やさしい　わたしの子供たちよ

古来、人間は残酷と美しいものが好きだ。言い方を換えれば、残酷さを美しく描き、それを残酷に楽しむことが人間は大好きだ。ニンフたちの水浴姿をぬすみ見るところをニンフたちに見つかり、怒りを買って鹿に変えられた狩人が、仲間の狩人たちに射殺(いころ)されるという物語は、ルネッサンス期のある小さなオペラの筋書だが、ヒルダの子守唄の歌詞も、それに劣らずむごたらしいのだ。

間宮芳生（まみや みちお）
1929年北海道生まれ。'52年東京音楽学校（現東京芸術大学音楽学部）作曲科卒業。以来、一貫して日本作曲界の第一線にある。作品は、オペラ、合唱作品、管弦楽曲、室内楽、現代邦楽分野など、多岐にわたる。アニメーション映画高畑勲監督作品『セロ弾きのゴーシュ』『火垂るの墓』の音楽や、松川八洲雄監督作品『花の迷宮』など、多数のドキュメンタリー映画の音楽も手がける。'60年、ヴァイオリン協奏曲により、毎日芸術賞を受賞。その他、サルツブルク・テレビオペラ賞金賞など受賞多数。現在、桐朋学園大学特任教授。

作品論

アニメーションで映画を作ること

藤津亮太

表現には賞味期限、あるいは耐用年数がある。革新的な表現と思われたものが、一定の期間が来ると急速に陳腐化したり、後の表現によって上書きされてしまい風化した遺跡のような存在になってしまったりすることがしばしばある。もちろん『ホルス』にも一部そういう部分が含まれていることは否定しない。だが、映画の最も中心にあると思われるヒルダの表情は、完成から30年以上も経過しても未だ陳腐化も風化もせず、切れば血が出るような生々しさを保っている。そしてそこを核として、作品全体が現在を呼吸している。

『ホルス』の日本アニメーション史における成果として繰り返し指摘されている部分を教科書的な誠実さで以下のように挙げてみよう。

一つは「子供向けにとどまらない、青年向けにまで対象観客を広げたドラマ作り」。二つ

どうして感動的なのか？

『太陽の王子ホルスの大冒険』は、21世紀となった今も現役の作品でありつづけている。

例えばこんな場面がある。少女が眉をひそめ、思わずため息が漏れだしたかのように口をわずかに開いている。あたりは荒涼とした木立。空は重たげな雲で覆われて、光はわずかに滲むだけだ。あるいはこんな場面もある。一面の雪景色。少女は吹雪のただ中に立っている。視線は上方にきりりと向けられ口は一文字に結ばれている。風に煽られた髪を手で戻そうとする瞬間、彼女の口元が、ここでもやはり思わずといっていいようなさりげなさで、かすかに確実にほころぶ。どちらの場面も、静けさの中で進行しながらも、ただごとでないことが今、目前で起きているのだといううことを強く印象づける。

少女の名はヒルダ。ヒルダは、人でありながら悪魔グルンワルドの妹として育てられた『太陽の王子ホルスの大冒険』のヒロインだ。最初の場面は、自分を慰めにきた無邪気なホルスに向けられた表情。ト書きには「嗤い」と書かれている。また二つめの場面は、雪狼に囲まれ、空に消えていくフレップとコロを見送る時に彼女が浮かべた表情だ。シナリオには「淋しくほほえんで見送る」とある。だが実際の画面で描かれたヒルダの表情は、どちらもこうしたト書き以上の膨らみを持っている。彼女の言葉にならない胸のむすぼれがふいに亀裂から顔をのぞかせてしまった、あるいは観客がその亀裂をのぞき込み彼女の心の深遠に触れてしまった、そんな印象を与える場面となっている。

目は「それまでの作品には見られなかった、二律背反に苦しむ複雑な人物とそれを描写するための演出・演技の開発」。そして「〃守るに値する共同体〃を実質あるものとして提示するために導入された生活・労働描写へのこだわり」。もちろんこれらの指摘はその通り正しいのだが、しかし『ホルス』と聞いて、何も考えずにこの三つを即座に答えてしまうとするならば、そこには「教科書通りの答え」にまとわりつく、作品を自分の目で発見することを放棄した者の雰囲気が漂うことにはなりはしまいか。先に挙げた三つの要素は、それそのものが作品制作の目的ではなかった。それらはスタッフが自分たちの脳裏に浮かんでしまった作品像をなんとかフィルムに定着するために悪戦苦闘し、その結果生まれ出たものと考えたほうがふさわしい。

ヒルダの二つの場面は、『ホルス』という作品の最も重要な、心臓といってもいい場所に位置している。この二つの場面に驚いてしまったのなら、それらがなぜそれほどまでに胸に響くのかを、いささかの回り道をしつつ考え続けることが、未だ現役でありつづける作品への礼儀ではないかと思う。先の三つの成果がどのように達成されたかも、その過程で明らかになるだろう。

制作期間は足かけ3年

『ホルス』の制作過程を知ることのできる主要な書籍・ムックを以下に3冊挙げる。一つは作画監督を務めた大塚康生による『作画汗まみれ　増補改訂版』。大塚がアニメーターとしてのキャリアを振り返った同書では、第五章全部を使って『ホルス』の制作過程を紹介している。また『ロマンアルバム　太陽の王子ホルスの大冒険』は、イメージボードとシナリオが掲載され、どのように作品のイメージが固まっていったのか、その過程を具体的に目にすることができる。また監督の高畑勲は『ホルスの映像表現』を著しており、『ホルス』の物語を表現するにあたってどのように演出を行っていったのか、具体的に記している。

詳細はそれぞれの著作に譲るが、一言で言うなら『ホルス』の制作はそれ自体が一つの闘争であり、スタッフは一丸となってそれを戦い抜いたのだ。スタッフはまず、これまでのアニメーションにはなかった新しい表現と格闘し、その格闘そのものを継続するために、さらに会社と戦った。もちろんスケジュールはオーバーし、予算は膨れ上がった。「会社はきみたちにプレハブを作ってくれといっているのに、きみたちがやろうとしていることは鉄筋コンクリートだ」。大塚が当時の制作部長から言われた言葉だという。

企画の端緒は'65年3月。大塚が東映動画（現・東映アニメーション）から「次回作の作画監督をやってほしい」と声をかけられた。大塚は「高畑が監督をすること」を条件に作画監督を引き受ける。大塚が高畑を推挙したのは、『狼少年ケン』（'63）などで見せた演出の冴えと粘っこい仕事ぶり、それに加え組合活動を通じて（例えば'62年に大塚は書記長、高畑は副委員長を務めている）、ものの考え方を分かり合っていたのが理由だったという。

物語は深沢一夫の人形劇『チキサニの太陽』をベースにしたオリジナルストーリーと決まった。深沢と高畑のキャッチボールで完成したシナリオとキャラクターが、会社役員が出席する検討会に提出されたのが'66年3月28日。この時点で当初予定されていた1月作画イン

の予定をオーバーしていた。4月から絵コンテ作業にイン、追って作画作業もスタートした。ちなみに『ホルス』は従来の手書きのトレス（ハンドトレス）ではなく、ゼロックス（マシントレス）を全面的に使用した最初の長編である。ゼロックスの導入によりアニメーターの描いた線の持つニュアンスがダイレクトにセルに転写できるようになった。ところが10月、会社側からスケジュールの遅延を理由に制作中断が言い渡される。作画スタッフは一時テレビの仕事に戻り、高畑と大塚はコンテ作業を続けた。この間に会社サイドから作品の計画縮小などの要求があったが、スタッフは粘り強く交渉を続け、最小限の譲歩で踏みとどまった。そして'67年1月、制作が再開。翌'68年3月に初号試写が行われた。制作期間は実に足かけ3年にもわたり、制作費は当初の予算7000万円を大幅にオーバーする1億3000万円にも達した。

当初から高畑は1時間20分の上映時間ではシナリオを表現しきれないと15分の延長を会社に再三求めていたが、これは認められなかった。それ以外の部分でも上映時間の枷の中で予定したさまざまなシーンが切りつめられることになった。また止め絵で展開された群狼の襲撃シーンは会社の要求に従った結果で、数百枚描いた動画はボツになったという。

『ホルス』の公開は7月。子供向けの枠を出ない宣伝だけでは不足と考えた東映労働組合は、独自に観客動員のための宣伝活動を行い、その活動は週刊誌にも取り上げられたが、内容の難解さもあって、結果的には東映動画の作品としては最低の興行成績となった。ヒルダの作画を担当した森康二は自伝『アニメーターの自伝　もぐらの歌』の中で、休暇先の映画館に入ったところ、わずかに子供を二人連れたお年寄りがいただけで、彼らも映画が終わる前に帰ってしまった、と当時の不入りの記憶を記している。

こうした制作上の苦難をなんとか乗り切ったスタッフの情熱の源は、まず危機感にあった。大塚は2000年のある講演で、当時のスタッフの中に「これで日本の長編はオシマイである」とか「最後だからいいものを作っておこう」、「失われていくであろう長編の技術を残しておきたい」という気持ちがあったと語っている。テレビアニメが隆盛する中、東映動画もテレビへと軸足を動かしつつあり、'64年には長編の制作を中断するという発表（これは後に撤回されたようだが）があったことなども、こうした危機感を一層具体的なものとして感じさせる一因だったのだろう。

長編終焉に対する危機感が情熱の火種ならば、東映労組は情熱の炎を大きく育てた〝ふいご〟だろう。東映労組のスローガンは「よい漫画映画を作ろう」。『ホルス』がそのスローガンの実践の場として選ばれたのだった。当時の東映労組は活動を通じて互いが人生観、世界観を語り合うことができる場所であり、各パートに分かれているため交流が失われがちなスタッフの意思疎通の場であった。こうした交流は「自分たちが作るべき作品像」のイメージをスタッフが共有する場としても機能した。例えば組合結成の効果は、その直後に制作された『わんぱく王子の大蛇退治』('63にすぐに現れたという。『ホルス』は、そうした流れの中で生まれた、まさしく組合員にとって「自分たちの作品」であり、先述の労組独自の宣伝活動もまたよく理解できる。この労組の存在が『ホルス』における村（共同体）と重なりあう存在であることは改めて指摘するまでもない。

宮崎駿と森康二の功績

また『ホルス』の制作過程を紹介するのならば、宮崎駿と森康二の仕事についても触れなくてはならない。

当時「作品参加」といってメインスタッフだけでなく、作画などのスタッフから広くアイデアを求めることが行われていた。宮崎は、高畑と大塚が作品のイメージを探っている段階から、スタッフの中でも特に大量のイメージボードを描いて積極的にアイデアを提案。岩男モーグ、氷のマンモス、ホルスの父との死別と旅立ちのイメージ、ヒルダの衣装などさまざまなものが実際に作品に取り入れられることになった。またストーリーを詰める段階でも、さまざまなスケッチを大量に描き、高畑のパートナーとしてイメージを固めるのに重要な役割を果たした。場面設計というクレジットは、こうした宮崎の貢献に対して高畑が新たに考え出した肩書である。なお宮崎もまた労組で書記長を務め、「最終学歴は東映労組」と語るほど熱心な組合員の一人だった。

一方、森は同じくベテランの大工原章とともに東映動画のアニメーターの柱の一人であり、『わんぱく王子の大蛇退治』では、日本アニメーション史上初の作画監督の任に就き、フォルム重視のキャラクターを統一する仕事を行った人物だ。森が『ホルス』に参加したのは制作再開後のこと。高畑から渡されたヒルダのイメージボードを参考にキャラクターをまとめるところからスタートした。高畑の要求は非常に粘り強く、時に森が「そんなに言うなら自分で描いてよ」と突き放す一場面もあったという（大塚による『もりやすじの世界』への寄稿文）。また『もぐらの歌』にも、あまりの要求の厳しさに適当に描いていくと高畑に「おだやかな口調で　それでも厳しく『敵意をもって描いていますね』と」指摘されたエピソードが紹介されている。

ヒルダの心のゆらぎを表現する演技はデザイン以上に難問だった。しかし試行錯誤の中から新たな表情演技が開発されていった。虚ろな目をしたヒルダの場合はほんの少し目を離して描くことで〝らしさ〟が生まれるという発見があったり、あるいはヒルダの二つの場面の一つ、ホルスを「嗤う」ヒルダの表情は、さまざまな工夫の結果、苦悩をたたえた目と眉に、笑っている口元を組み合わせることで表現された。こうした描写の到達点が、ヒルダの場面のもう一つ、吹雪の中でヒルダがかすかにほほえむ場面である。

森がヒルダを描いたことにより『ホルス』は作品的な成功を収めることができた。あるいは、森にヒルダを描かせるために『ホルス』という作品はあった、そう言っても過言ではないだろう。それほどまでに森の描いたヒルダは圧倒的であった。

高畑は「森さんはこのシーンが必要とするものを理解し、なおかつそれを表現する力を持っていた。ヒルダが空にきえてゆくフレップとコロを見送って髪をかき上げつつ一瞬見せる微笑を私は絶対に忘れないだろう」（『ホルスの映像表現』）と特記し、大塚は「それまでも、いやそれ以降も日本のアニメーション映画の中のヒロインが見せてくれたことのない重厚で繊細な演技を達成しているのだ」（『もりやすじの世界』への寄稿文）と書いている。どちらも森が到達したその表現の高みについて、賞賛の言葉を惜しんでいない。

「劇的」なアニメーション

以上のように『ホルス』の制作はそれそのものがドラマであった。しかし、こうして制作過程を復習したところで、ヒルダの二つの場面はどうしてあれほどまでに感動的なのか、という問いかけについて、こちらの知りたい答えが浮かび上がってきたわけではない。そこには制作の過程を洗い直して分析するだけでは不可能な何かがあるのだ。例えば大ざっぱな比喩で言うなら、制作スタッフの3年にわたる戦いはその何かを実現するために必要な弾薬を用意する作業であり、森が達成したことはその弾丸を正確な照準で撃ち放つことだったのだ。では、その弾丸が命中した瞬間、何が起きたのだろうか。その「命中の衝撃」こそが本稿で考えようとしていることなのだ。

まず最初の場面。ヒルダの般若のように歪んだ顔。これは内側にある大きな力によって歪められた顔なのだ。そして歪められているというのならば、吹雪の中の口元もまた、何かのはずみで歪んでしまった挙げ句の笑顔なのではないか？　ヒルダの中では悪魔と人間の力が拮抗している。その二つの力はコインの裏表のように明確に分かれているものではない（もし、そうだったらヒルダの演技はもっと簡単だっただろう）。ヒルダの中の二つの力は常に同時に存在し、入り混じり、複雑な合力を生み出している。普段はそれでもバランスがとれているが、ホルスの存在が加わった結果、バランスが崩れた。その崩れた力によってヒルダの体が歪み、「嗤い」が生まれたのだ。また、吹雪の中の微笑みもまたバランスの失調から生まれた歪みということができるのではないか。これまでずっと彼女を苛(さいな)んできた悪魔の力がふっと消えてしまい、力のバランスが崩れた結果として、ヒルダの口元はやさしくはかなげに歪んだに違いない。

この歪みをなんと呼べばいいのだろうか。二つの拮抗する力のバランスが崩れた瞬間に浮かび上がる何か。それはもしかすると「劇的」と呼びならわすことができるものではないか。

しかし、そもそも劇的とはどういうことだろうか。例えば物語を語ることを生業としてきた先人たちはそれをどのように考えてきたのだろうか。ここではギリシア悲劇から現代の戯曲までを題材にした、劇作家の木下順二の『〝劇的〟とは』（岩波新書）を参考に、劇的なるものについて考えてみたい。

例えば同書の一節に「願望を強く持てば持つほどその願望から遠ざからざるを得ないという構造、平たくいえば成り行きは、（略）〝劇的〟の要素の一つであります」とあるが、これはそのままヒルダに当てはまる。

ヒルダは、人間と暮らしてもいいと思っていた。だからホルスに導かれて村に赴いたのだ。しかし村の中に入って明らかになったのは、村にいるとヒルダの人間とは違う部分、悪魔の部分のほうが際だってしまうことだった。歌を歌えば誰もが手を休めてしまい仕事にならず、女ならば普通にできるはずの針仕事は満足にできない。グルンワルドはそれを狙っていたのかもしれないが、それはヒルダにとってはつらいことだった。だからこそ、そのつらさを分かることもなくただ幸せそうに見える人間へ、嫉妬と憎悪を募らせることになる。しかも、このねじれにホルスは一向に気づかず、不用意な慰めの言葉を発してしまう。

高畑は、このヒルダの「嗤い」について次

のように記している。「悪魔の妹としていまにホルスやマウニたちを死に追いやらねばならない、そしてそれが自分の苦しみであり悲しみである。そんなことが話してしまえると思っているのか。何もわかっていないホルスを嗤っても、それで自分の絶望や悲しみが軽くなるわけでもなくさらに深くなるだけだ。いや、こんなかたちで苦しみをホルスに話してしまっている自分の弱さを、そして自分の呪われた運命をもはや嗤うしかないのだ。〝嗤い〟は自分にも向けられている」（『ホルスの映像表現』）。

　吹雪の中に立つヒルダの表情もまた、このような「願望を強く持てば持つほどそこから遠ざかる」というパラドックスの果てを見た上で、浮かび上がってきた表情だといえる。

　ヒルダは雪狼に襲われるフレップとコロに命の玉を渡して助ける決意をした。その行為はヒルダが名実ともに人間であるという証にほかならない。しかも、自分が人間であるということを証明することは、自分が死ぬということを意味するのも分かっている。人間として生きるということは、自分には不可能なのだという事実をヒルダは静かに受け止めている。しかし覚悟から死までのわずかな時間であっても、人間として生きられるということは絶対的に幸福なことであることは間違いがない。それをヒルダは喜び、そして喜んでいる自分の人間らしい心持ちに気づいて、かすかに笑みを漏らしているのである。

　二つの場面に共通するように、ヒルダにはいつも自分を見ている自分がいる。しかし、眺めることでどうなるものでもない。自分は、どんどん望まぬ方向へと進んでいってしまう自分を見つめるしかできないのだ。このヒルダの心のあり方はまさに現代的で、『ホルス』が現役の作品である理由の一つになっていることは間違いない。

　一方ホルスだが、彼はヒルダほど透徹な自意識を持っているわけではないが、それでもやはり劇的なドラマを内包していることには間違いない。ホルスの願いは、ヒルダとともに人間の村で仲間を得て暮らすことだ。しかし実際には、ホルスがそう願ったことが、村を悪魔の危機にさらすことになり、同時にヒルダを苦しめることになる。

　木下順二は同書で、ギリシアの古典劇の場合における「劇的」の条件についてアリストテレスを引いて、「発見」とそれに連続して起こる「逆転」が必要だと解説している。ここでいう「発見」とは、登場人物がその自分の存在を否定しなくてはならなくなるような事実を発見すること。そして「逆転」とはその結果起きる登場人物の環境の大変化のことを指す。ホルスの場合、願うことで願望から遠ざかるだけでなく、ヒルダの「あなたが助けてくれたヒルダは、本当はあなたの敵よ」という二人にとって残酷な一言までも引きずり出してしまう。その結果、ホルスを支えていた大地は砕け、深い迷いが現れることになる。

　それまでの日本のアニメーションに、こうした劇的な作劇は存在しなかった。だから、ヒルダの二つの場面がどうしてあれほどまでに感動的なのかといえば、まず、線で描かれたキャラクターによる今まで見たことのなかった劇的な感情がそこに定着されていたからだ、ということが言える。『ホルス』は日本のアニメーションで初めて、劇的であることを目指した作品だったのだ。この劇的さ故に、全体のドラマは青年向けの雰囲気を漂わせ、感情表現や演出は、新たな挑戦をすることが

必要になったのだ。

「時代の子」としてのリアリティ

だがこの答えに満足せず、さらに思考を広げてみよう。次に考えることは、『ホルス』において劇的な状況を支える周囲の状況だ。

いくらスクリーンの中の人物が劇的な葛藤に苦しんでも、それが絵空事と思われてしまっては、劇的場面の持つ切実さは観客に伝わってこない。木下順二も触れている通り、現実の観客にとって、自分が否定されるような「発見」「逆転」の経験というのはほとんどない。そういう「発見」や「逆転」をしなくてはならないような凝縮を避けるように、なしくずし的に進むことが普通だからだ。しかし、逆に言うのならば普通の人生の中にも「発見」や「逆転」が潜んでおり、物語はそれら現実と通じ、そこへ向けてドラマを凝縮することで、観客にとっても切実な劇的な状況を描き出すことが可能になるのである。

木下は「発見」「逆転」に続き、劇的の要素である「浄化（カタルシス）」についても解説を加えている。木下は「悲劇を見て涙を流したり恐怖を味わったりすることで心のしこりを洗い流すこと」という辞書的な解説を、「不十分かつ俗流的」であり、そういうカタルシスの効果は「一過性」に過ぎず「演劇を銭湯のように見なすもの」として否定する。そして自分の考えるカタルシスを『オイディプス』を例に以下のように説明する。「（筆者注・オイディプスの体験した「発見」「逆転」による）〝価値の転換〟をオイディプスと共に観客も認識し、自分自身にとっての〝価値の転換〟とは何かを観客が考えるようになるところに『オイディプス王』というドラマの――一般的にドラマというものの――〝カタルシス〟の本質はあるのだろうと思います」。

このように劇的な体験を観客が体験するには、物語の世界のことをあたかも自分の人生や現実に非常に近いものとして感じられる必要があるのだ。つまり劇的状況を描き出すためには、写実とは違う意味での、一種のリアルさが物語世界に求められ、それによって観客が自らの世界と物語世界が地続きであることを実感できる必要があるのであるということでもある。

しかしカメラを向ければ「現実の風景」が写り込む実写ならいざしらず、アニメーションで現実と地続きであることを感じさせる世界作りというのは、日本のアニメーションでは試みられていなかった。むしろアニメーションの場合、絵で描かれたメディアであるため、もともとが絵空事であることのメリットを生かして、リアルな物語世界を構築するのではなく、空想的で楽しく夢のある作品を作るべきだと考えられていた。これは劇的から非常に遠いメディアであるということでもある。

『ホルス』の当時、「アニメーションらしさ」と言った場合、例えば擬人化（人語を解したり、二本足で歩く）された小動物の存在や、ふいに挿入されるミュージカルシーン、写実的ではなくより空想的な飛躍に満ちたアクションの描写などがそれにあたっていた。また、初期の東映動画の長編で意図的に立体的なカメラアングルを避けたのは、幼児が分かりやすいようにという配慮だったという。この当時は、アニメーションは大きな動く絵本の域に生きていたのである。そこには商業長編アニメーション＝漫画映画といえばディズニーという世間の認識の影響も大きかっただろう。

東映動画の長編アニメーションでは、明朗な傾向の作品のみならず、『白蛇伝』('58)、『少年猿飛佐助』('59)、『安寿と厨子王丸』('61)といった実写で映像化されたことがある題材、あるいはそちらのほうがふさわしいと考えられる題材を選んでいながらも、なんとか前記のような要素を盛り込み、アニメーションらしくしようと工夫していた。これは今から見ると一種の企画の混乱であり、当時は「アニメーションらしく」という規範が制作者側にも相当強くあったことが想像できる(「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」高畑勲『作画汗まみれ 増補改訂版』所収)。

しかし『ホルス』はこうした混沌とした段階から大きく踏み出す(従来の漫画映画的小動物や音楽シーンについても『ホルス』はそういう要素を取り込みつつ独自の視点で消化を試みているが、これについて詳述しているスペースはない)。高畑は作品の冒頭を狼の群れとホルスの戦いから始めた意図に寄せて、作品の基本姿勢をこう語る。「これから始まる映画はたとえウソのように見えても本当に起こったこととして受け止めてもらいたい、そして次々と起こる出来事に積極的に立合い、内容の展開や人物の行動をじっくりみつめてもらいたい」(『ホルスの映像表現』)。

物語世界を現実と地続きに感じられるには、例え平面で展開するセルアニメーションであっても「存在感のある空間」が描き出されることが不可欠だ。しかしこれは、物語世界と切り離しては存在し得ない。もっともらしい物語世界が構築されているからこそ、それを表現するために、「存在感のある空間」が必要になるのである。

『ホルス』の場合は、村を守るという物語を描くために、舞台となる村の存在がまず緻密に考えられた。その村では当然ながら村人たちはごく当たり前に生活や労働をしており、そういう描写は現実と地続きの世界を目指す以上、映画の中に不可欠だった。だがこうしたものは、従来の長編アニメーションの演出手法ではリアリティを生み出すことはできない。ここで観客を「次々と起こる出来事に積極的に立合」わせる演出が必要とされてくるのである。先に書いた「〃守るに値する共同体〃を実質あるものとして提示するために導入された生活・労働描写へのこだわり」における「実質」とは、物語世界を現実とちゃんと地続きにすることと同じなのだ。

さらに『ホルス』の場合、高度成長期における共同体の崩壊やベトナム戦争における村の破壊などの時代背景が、村という存在をいっそう現実に結びつけていた。またホルスと村の関係を考え直してみても、村とホルスが現実に結びつけられているポイントが発見できる。

ホルスは確かに村を守ろうと戦っている。しかし、迷いの森に落ちた時にホルスはこうもつぶやくのだ。「仲間? 誰なんだ、おとうさん、僕の仲間って誰?」。これはホルスが迷いの森の中で迷わされたがために漏らしたセリフではないだろう。ホルスは、父の「お行き、お前の仲間のところへ」という遺言を信じてはいたが、彼は、その仲間がどういうものなのか、自分と仲間はどのような関係で結ばれるものなのかよくわからず、ただ観念としての仲間だけを信じていたのだ。ホルスはまだ村が人間存在の基盤であることがよくわかっていなかったのである。そしてホルスが知らないことを、父は仲間とは何かを知っていた(だからこそ、それが失われ、村が滅

びる様に絶望し、世捨て人となったのだ)。

高度成長期は日本の構造そのものが大きく変化した時期だ。'50年代から'60年代にかけて日本の農業就業人口は激減する。その代わりに増加したのは工場労働者だ。この変化のスピードは欧米よりもはるかに速い激烈なものだった。ここで重要なのは農業就業人口の減少と工場労働の増加は、世代間の移動現象だったという点だ。つまり親は農家で息子は工場で働くという現象——農家が土地を売って工場労働者に転業したのではない——だったのである。また工場は都市部に集中しており、農家の子供たちは学校を卒業後、家を出て都市部に住むようになった。当時、農家の子弟は、地理的移動を伴う新卒者(学校を出て町に就職する人)の主要な部分を占めていたという。彼らは親が住んでいた共同体とは別の世界=都市に住まざるをえなくなった世代なのだ。それは単なる空間の移動でなく、やがて日本中を覆う都市化の前触れであり、そういう意味で、当時の農家に生まれ工場に就職した若者たちは、知らず知らずのうちにある種の時代の裂け目を飛び越えていたのである。そしてそうした感覚は、同じ世代にも広く共有されていたに違いない。

そう考えると当時の若い世代と、共同体を求めつつもそれが何かを知らず、村で自分の居場所が定まりきらないホルスが重なって見えてはこないだろうか。ホルスという登場人物は、そのように現実の世界の影響をしっかりと背負っている「時代の子」の側面も持っていたのだ。これはヒルダもまた同様だ。

物語が強い現実感を持って迫ってくるということは、このように現実がフィクションと結ばれ、その中に入り込み、それによって生々しい手ごたえが生まれるということである。『ホルス』の物語世界はこれ故に実感を持って感じられるものであり、そうした世界だからこそ、登場人物の劇的なドラマが観客にカタルシスを与えることが可能となっているのだ。

余談だが「ロマンアルバム」を読むと、劇画家白土三平の作品からの絵柄の影響について触れた箇所がある。白土も含む「劇画」の分野は、'50年代半ばに生まれた。当初は貸本が中心だったが、作家の一部はやがて'60年代後半には大手出版社のマンガ誌に参加するようになっていった。また'60年代の貸本劇画の主な読者は、工場労働者の若者だったという(彼らの多くはきっと両親が農家だったことだろう)。劇画の特徴の一つは、それまでの児童マンガにはなかった荒々しく大胆なタッチで、暴力などを積極的に描くことであり、それはある種の生々しさ、リアルさとして読者に受け止められた。劇画の大手出版社への進出は、マンガというジャンルが青年向けのメディアへと拡張していく動きでもあった。東映動画の長編アニメーションにおいては「突然変異」(『作画汗まみれ 増補改訂版』)ともいえる『ホルス』も、このような児童文化が、よりリアルな物語世界を求めて青年向け分野へと拡大していく、流れの中に位置付けることができる。

映画の位置は、現実と物語の中間

さて、ここで思い出される言葉が一つある。「どうも現実と物語の中間あたり、曖昧なところにこの映像を使ったもの(映画)はあるようだ」。

映画監督の黒沢清が「映画」の立ち位置について語った一文だ(『映画はおそろしい』)。もちろんここで黒沢が指しているのは、映像

産業の一つとしての「映画」のことではない。黒沢はこうも言う。――いくら物語だといっても宇宙人が銀行強盗を行う映画を撮れば「ありえない」と非難され、しかし、一方で何も起こらない日常をそのまま撮ればこれまた「人を一人ぐらい殺してみろ」と言われてしまう。要するに、「現実」そのままではないが、絵空事と思われるような「物語」でもない。黒沢は「映画」をその間になんとなくあるものとして捉えている。

ヒルダの二つの場面はどうしてあれほどまでに感動的なのか。その答えはこの黒沢の言葉に潜んでいるのではないか。ヒルダが嗤い、あるいは微笑んだあの二つの場面の背後には「劇的なドラマ」とそれを支える「リアルな物語世界」が折り重なっていた。要するに、『ホルス』はあの二つのシーンで「物語」の領域を飛び出し、より「現実」のほうに引き寄せられており、そこで「映画」になったのではないか。それは、それまでの長編アニメーションが育ってきた世界からの脱皮であり、「アニメーションという手法で映画を作る」という新たな世界が生まれた瞬間だ。二つの場面にはだからこそ、今まで見たことがないような何かが立ち上がる瞬間の官能が記され、観客の心を捉えているのだと思う。

こうして『ホルス』から、「アニメーションで映画を作る」というスタイルが生まれた。「(映画的なアニメという) その定義は非常に曖昧であるのだが、アニメに映画的な魅力を求める作り手も、観客も少なくない。『アニメで映画を作ること』が現在、アニメの目標のひとつとなっている」(「広告批評」2002年5月号、小黒祐一郎) という発言がある通り、『ホルス』から始まった「映画としてのアニメーション」というアプローチは今や、一つの制度として成立している。『ホルス』が今も古びて見えないのは、この「映画としてのアニメーション」というスタイルが、現在の多くの作品と共通しているということでもある。制度になったということは、現実との結び付けをそれほどまでに徹底して考えなくても、「どのように振る舞えば映画的に見えるか」というスタイルが確立したということでもある。そういう意味で、『ホルス』と『ホルス』以後の作品の最大の差は、『ホルス』は既存のアニメーションという制度を食い破るようにして、「映画」にならざるをえなかったという点だ。

そこにみずみずしいエネルギーが溢れている。

長い回り道だったが、以上のようなことが背景に潜んでいるからこそ、ヒルダの二つの場面は感動的であり、『ホルス』は現役の作品でありつづけているのだ。

ヒルダの末裔、タエ子

もう『ホルス』に付け加えることはあまりない。最後に宮崎と高畑、二人の監督作における『ホルス』の影響を簡単に見て、本稿を締めくくりたい。

『ホルス』の影響というとまず誰もが筆頭にあげるのが宮崎の『未来少年コナン』('78) と『もののけ姫』('97) だ。これは『ホルス』の冒頭シーンでやった「生地を離れた主人公が新たな共同体と出会い、そのために働くことになる」というパターンをそのまま受け継いでいる。

一方高畑作品を見ると、宮崎作品のような直接的な類似はあまり見られない。しかしスタジオジブリで手がけた長編を分析すると、「願望のパラドクス」や「発見→逆転→カタルシス」、「現実が紛れ込んだ物語世界」とい

う要素が随所に発見できる。例えば『火垂るの墓』('88)の清太の心情はまさに「願望のパラドクス」そのものであるし、「現実が紛れ込んだ世界観」を徹底した結果生まれたのがアニメーションによるフィクショナルなドキュメンタリー『総天然色漫画映画　平成狸合戦ぽんぽこ』であった。また『おもひでぽろぽろ』('91)は、それらの要素が見事に調和した1本だ。故郷をもたないまま田舎に憧れる主人公タエ子は、そのままホルスやヒルダと太い線で結ばれている。彼女は、自分の田舎好きが所詮皮相な遊びに過ぎないことを思い知らされて深く混乱するという「発見と逆転」を経験し、〝迷いの森〟へと迷い込んでしまう。だが、有機農法に携わる青年トシオの発言により、タエ子の心は解きほぐされ浄化されていく。この映画は制作にあたって、山形のベニバナ作りを徹底的に取材した。このように『おもひでぽろぽろ』は、現実との距離感、キャラクターの心情の流れなど、『ホルス』との共通点が多い。

しかしながら、では高畑の長編最新作『ホーホケキョ　となりの山田くん』('99)はどうなのか、と考えを広げた瞬間、また新たな疑問が生まれる。ここには劇的なドラマも、現実との強い結びつきもない。ここにあるのは本稿で語ってきた「映画」ではなく、正統な「長編アニメーション」なのである。では本当に『となりの山田くん』が「映画」ではないと言い切れるかどうか。『ホルス』で始まった「映画としてのアニメーション」を卒業してしまったかのように見える『山田くん』を前に、『ホルス』以上に難しい新たな問題が提起されることを感じつつ、『ホルス』に関する本稿を締めくくることにする。

参考資料

『作画汗まみれ　増補改訂版』(大塚康生、徳間書店)
『ホルスの映像表現』(高畑勲、徳間書店)
『ジブリ・ロマンアルバム　太陽の王子ホルスの大冒険』(徳間書店)
『アニメーターの自伝　もぐらの歌』(森康二、徳間書店)
『日本アニメーション映画史』(山口且訓・渡辺泰、有文社)
『もりやすじの世界』(二馬力)
『アニメーション研究資料 VOL.1』(日本アニメーション学会)
『〝劇的〟とは』(木下順二、岩波新書)
『映画はおそろしい』(黒沢清、青土社)
『階層化社会と教育危機』(苅谷剛彦、有信堂)

藤津亮太(ふじつ　りょうた)
1968年生まれ。アニメ評論家。静岡県藤枝市出身。主な仕事に『ガンダムの現場から』(共編・キネマ旬報社)、『千尋と不思議の町』(構成執筆・角川書店)、『三鷹の森ジブリ美術館ビジュアルガイド』(構成執筆・徳間書店)など。

定価3,360円(5%税込)
(本体3,200円)

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期
劇場用アニメーション映画
太陽の王子ホルスの大冒険

演出 高畑 勲

(株)徳間書店

注文数 冊

取次・書店名

補充注文カード

定価 3,360円
税5%

売上カード

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期
劇場用アニメーション映画
太陽の王子ホルスの大冒険

(株)徳間書店

演出 高畑 勲

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

定価3,360円(5%税込)
(本体3,200円)

このスリップは機械処理いたしますのでコードの部分は汚損したり曲げたりしないで下さい。

定価3,360円(5%税込)
(本体3,200円)

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期
劇場用アニメーション映画
太陽の王子ホルスの大冒険

(株)徳間書店
演出 高畑 勲

注文数 冊

取次・書店名

補充注文カード

定価
3,360円
税5%

売上カード

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期
劇場用アニメーション映画
太陽の王子ホルスの大冒険

(株)徳間書店

演出 高畑 勲

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

定価3,360円(5%税込)
(本体3,200円)

このスリップは機械処理いたしますのでコードの部分は汚損したり曲げたりしないで下さい。